PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES... DE BENELUX

MEI 2004

NUMMER 05

JAARGANG 12

HITMAN CONTRACTS
HIER DOE JE EEN MOORD VOOR!

PAINKILLER
QUAKE MEETS SERIOUS SAM

JET LI'S RISE TO HONOUR
NET NIE, MENEER LI

FIRST LOOK
RESIDENT EVIL 4

BOKTAI
VERPLICHT NAAR BUITEN

BESTE ACTION-ADVENTURE OOIT!

NINJA GAIDEN
& DEAD OR ALIVE ULTIMATE

PLUS O.A.: BREAKDOWN • SILENT HILL 4 • FULL SPECTRUM WARRIOR

THIS IS FOOTBALL 2004 • KNIGHTS OF THE TEMPLE

SPECIAL REPORTS: MIDWAY • SUDEKI

WIN: XBOX CRYSTAL ... GAMECUBE

€3,30





N-GAGE
NOKIA

N-Gage™, this is what it's got.

Het is een gamedeck, het is een MP3-player, het is een draadloze browser, het is een telefoon. Het is een N-Gage™ mobiel gamedeck en heeft al het bovenstaande en meer. Met de Bluetooth en online game mogelijkheden hebben games voor N-Gage een extra, nieuwe dimensie, zoals multiplay gaming, het rechtstreeks tegen elkaar gamen tot 8 personen en online gaming via de virtual community N-Gage™ Arena.

N-Gage™ Arena.



Het aantal games voor N-Gage groeit voortdurend. Er zijn nu al 15 games op de markt, eind 2004 zullen dat er zo'n 50 zijn. In alle gamegenres zijn er inmiddels games verschenen. Zo is er bijv. Moto GP, waarin één van 's werelds meest exotische racemotoren en enkele van 's werelds mooiste racecircuits de adrenaline doen pompen. De sports game liefhebber kan zich eveneens met onder andere Tony Hawk ProSkater, Fifa 2004, Virtua Tennis en MLB Slam helemaal uitleven. De eerste 3D first-person shoot'em up voor N-Gage is Red Faction en de game Tom Clancy's Splinter Cell is een echte stealth action game. SonicN en Rayman 3 zijn daarentegen twee 2D platform games, die door leuke animaties en kleurrijke achtergronden ervoor zorgen dat deze old-skool games nog steeds erg populair zijn.

Boost up your game met N-Gage™ Arena!

Volop actie in N-Gage Arena, want je kan hier je gameplay flink uitbreiden ...

- Ben je de beste? Bewijs het nu. Download een race van een andere gamer via N-Gage Arena en probeer de 'Shadow' van de tegenstander te verslaan.
- Rankings maken het gemakkelijk te zien wie de beste gamers zijn en waarom. En zij moeten worden uitgedaagd! Een kampioen verslaan levert je namelijk veel punten op voor je eigen ranking.
- N-Gage Arena maakt het ook mogelijk als regisseur een gameplay clip van je beste moves op te nemen. Pas hierbij de camerahoek aan voor een professionele look. Load de clip up op N-Gage Arena en show hem aan je vrienden...
- De Game Extras op N-Gage Arena zorgen voor een extra dimensie in de gameplay. Extra power, extra wapens of levens om de game (nog) beter te kunnen spelen vind je hier.
- In N-Gage Arena kan je ook kleine gamefilmpjes downloaden om zo een idee te krijgen hoe de levels doorlopen kunnen worden. In het gedeelte Tips & Trics krijg je advies van de gamekarakters zelf.

Available soon!

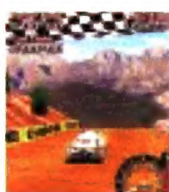
Meer info? Check it out op www.n-gage.com/nl!

Marcel Desailly Pro Soccer Championship



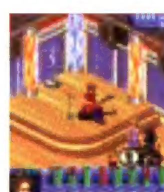
Voetbalfan? In deze game heb je de keuze uit 32 Europese en 32 nationale teams. Dat moet wel spannende wedstrijden opleveren. Waar? Op Marcel Desailly Pro Soccer Championship voor N-Gage zijn 's werelds grootste en mooiste voetbalstadions beschikbaar. Via Bluetooth speel je deze game met meerdere spelers tegelijk.

Sega Rally Championship



Deze rallygame ken je natuurlijk en binnenkort kan je hem ook op N-Gage spelen! Kies uit de 8 authentieke automodellen en race door 3 game modes, namelijk Quick Race, Arcade en Championship. Het parcours bestaat uit allerlei openbare wegen vanover de hele wereld.

Sims Bustin' Out

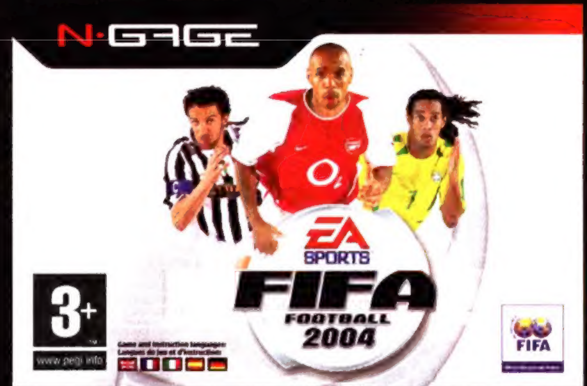


In deze versie van de Sims zijn er wel 20 verschillende locaties die je Sim kan bezoeken en zijn er allerlei hebbedingen te koop. Speciale features op N-Gage voor The Sims Bustin' Out: exclusieve minigames om je carrière te versnellen of Simoleans te verdienen en uitbreidingen via N-Gage Arena zoals bijvoorbeeld extra locaties.

Are you ready to show us what you've got?



Functies exclusief voor N-Gage
Twee multiplayer modes
Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Wireless multiplayer
competitie via Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Tot two-player multiplayer
via Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Vijf multiplayer levels via Bluetooth



Wireless multiplayer gaming
Games van top producenten
Ondersteunt 3D graphics
Bluetooth
MP3 music player- FM radio
Tri-band mobiele telefoon
n-gage.com/nl

N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere

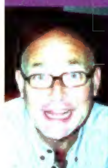
INHOUD

DE REDACTIE



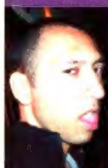
Ed z'n wintersport vorige maand ging niet door vanwege gebroken (wij denken zelf gekneusde) ribben. We vroegen aan iedereen of ze ook weleens iets dramatisch hadden meegemaakt op het gebied van lichamelijk leed.

ED



Dit was, vooral gezien het tijdstip, een pijnlijke blessure, maar dat ik twee jaar terug, één week voor de marathon waar ik twee jaar voor getraind had, door m'n knie ging, vond ik nog erger.

SKATE



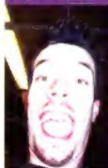
Ik kan deze rubriek in m'n eentje vullen, maar als je één voorbeeld wilt dan noem ik het wasmachine-incident: elektrische schok, en als schrik-reactie m'n elleboog tot op het bot opengehaald.

JAN



Toen ik vier was, heeft mijn vader ooit hete koffie over mijn arm laten vallen. De vellen hingen erbij... maar ik heb er wel een mooie Orc-arm aan overgehouden.

JEROEN



Nee, bij mij geen hete koffie maar een verzwikte enkel tijdens basketbal waarmee ik doorspeelde, en de dag erna nog als postbode mee gelopen heb. Kijk dat is karakter tonen!

J.J.



Ik heb ooit, omdat een auto met 80 km per uur bovenop me knalde, een miniem scheurtje in mijn scheenbeen opgelopen. Ik was toen al een soort onverwoestbare Terminator.

STEVEN



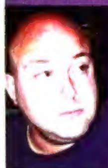
Dankzij snowboarden en mountainbiken heb ik een dubbele breuk achter m'n pols (botten compleet langs elkaar geschoven) opgelopen, en de pezen in beide schouders gescheurd.

JURJEN



Ooit ben ik in 't nachtleven van Assen tegen een vuist opgelopen met alle gevolgen vandien. De dag erop vertelde ik stoere verhalen maar mijn vrienden hielden vol dat het mijn eigen vuist was geweest.

BORIS



Ik heb ooit de punt van een potlood in mijn oog gekregen. De dokter voorspelde blindheid. Tot ieders verrassing is het niet gaan ontsteken en kon ik na een paar weken weer gewoon kijken. Pfffff....

IEMAND MOET HET DOEN



Echt weer zo'n ouderwetse trip van Jurjen naar Las Vegas. Een trip die, naast games, (zie pag. 30) dus vooral draaide om de geneugten des levens. En toen na al het gegok en gezuip ook nog een meisje kwam met 'Las Vegas Pics' op haar shirt, kon het bij onze meest geliefde Assenaar helemaal niet meer stuk.



FIRST LOOK PONTIAC FIREBIRD



Ze hebben iets met auto's die gasten van de PU. Niels rijdt een superslicke zwarte Alfa, Jan een coole Rover, Boris een Chevrolet Threequarter Truck waarvan er maar enkele in Nederland bestaan om over de Laguna van Ed nog maar te zwijgen. Binnenkort treedt ook Steven toe tot dit illustere gezelschap met een uit Canada geïmporteerde Pontiac Firebird 6.6. V8. Steven's Lovebaby is nu nog onderweg met de boot maar volgende maand hopen we 'm in levende lijve te aanschouwen voor een review.

ED YOUR SERVICE!

Adam, Ben, Bjørn, David, Kees, Michael, Thomas…ken je ze nog? Het zijn de mannen die tien jaar geleden "naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen" de PU van hun ongezouten meningen voorzagen.
Ze bespraken toen de nieuwste games voor o.a. de GameGear, (S)NES, Game Boy en Megadrive. De jongens zijn al jaren geleden hun eigen weg gegaan en de consoles liggen inmiddels onder een dikke laag stof in ons archief.
Er is echter één persoon die na tien jaar nog altijd bij de PU werkt en nog lang niet zo stoffig is als de consoles. Onder "Uit den ouden doosch" (hoe toepasselijk) zie je de cover van het eerste nummer waaraan hij meewerkte. We noemen hem soms ons wandelend archief, en alhoewel we qua muzieksmaak niet altijd op een lijn zitten, valt hem op games- en bladengebied weinig te betwisten.
Ed, van harte!

NIELS



Ps. Aangezien Ed destijds nog niet met foto in de PU stond, ben ik benieuwd naar jullie idee van zijn toenmalige verschijning. De beste inzendingen worden geplaatst!

PRIJZEN BESTAAN ÉCHT!

We krijgen regelmatig de vraag of de prijzen die in de PU te winnen vallen, überhaupt wel bestaan, aangezien we nooit namen van winnaars vermelden. Dat doen we inderdaad niet omdat we dat zonde van de ruimte vinden. We maken alleen uitzonderingen voor heeeele grote prijzen. Zoals deze 'Halo' PC met alles erop en eraan die werd gewonnen door Sven van Heerden. (zie ook YoPost). De doos van Niels was overigens net voor de foto leeggemaakt hoor; watje!



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Veel aandacht voor fighters deze maand (o.a. DOA Ultimate, Ninja Gaiden, Sudeki, Hyper Street Fighter, Way of The Samurai, Onimusha Blade Warriors).
Fighters waren ook de enige games die in de eerste jaren van het bestaan van Power Unlimited, de Yoshi's, Sonics en Disney-figuren van de cover konden weren. De allereerste cover waar echt pit in zit was er dan ook een uit dit genre, zoals je hiernaast kunt zien. Gelukkig stond op de voorkant van de volgende PU gewoon weer een Smurf...

ED





INHOUD



34 BREAKDOWN

Breakdown is met name door de prachtige first-person engine een heel bijzondere game aan 't worden. De muren van het action adventure genre worden doorbroken maar tegelijkertijd slaagt de game er niet in het typische Japanse lange-grijze-gangen-syndroom van zich af te schudden.



48 PAINKILLER

In de tijd dat realisme in het FPS-genre hoogtij viert, is deze Quake meets Serious Sam old skool fun-shooter ronduit verfrissend te noemen.
Dikke leergasten, zuchtende gedrochten, heksen en andere weerzinwekkende wezens stellen je schietvaardigheden op de proef.



50 SACRED & BEYOND DIVINITY

Er zijn momenteel twee PC RPG's die erg op elkaar lijken: Sacred en Beyond Divinity. Sacred heeft nogal wat weg van Diablo en Beyond Divinity, het vervolg op Divine Divinity, is te betitelen als een mix tussen Baldur's Gate en Diablo 2. Jan legde beide games op de pijnbank.



52 HARVEST MOON

In Harvest Moon speel je een boer en dus leek Jurjen de aangewezen persoon de game te testen. Het was dan ook geen goed teken dat kale J. bedankte voor de eer en het testen van de game op Cube en GBA graag aan Jeroen overliet. Toch beleefde lange J. met de GBA-versie nog wel het nodige plezier.



56 RISE TO HONOUR

De game waar Jet Li aan meewerkte ziet er goed uit en aan vele aspecten is merkbaar aandacht besteed. Toch is Sony in de drang om de game zo toegankelijk mogelijk te maken, ergens de fout ingegaan. Met als gevolg dat de game door het haperende fightingsysteem, vrijwel onspeelbaar is geworden.



61 THIS IS FOOTBALL 2004

Sony's waslijst aan verbeteringen, toevoegingen en veranderingen zag er hoopvol uit.
TIF 2004 is echter geen goede footie geworden en ook dit jaar kan de game geen bedreiging vormen voor de paradepaardjes van Konami en EA.



71 KNIGHTS OF THE TEMPLE

De puzzeltjes zijn soms irritant en de camera kan nauwelijks gemanipuleerd worden... maar verder is Knights of the Temple een verrassend goede action game met een pakkende verhaallijn, bloedstollende gevechten, prima geluidseffecten en schitterend vormgegeven levels.

46 BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Met Boktai heb je eindelijk een goede reden om weer eens buiten te spelen. Pak je GBA en geniet van de zon en van een van de meest innovatieve spellen van de laatste tijd!



67 RAINBOW SIX 3

De Xbox-versie van Rainbow Six 3 scoorde een 85 en mede gezien de grote hoeveelheid exclusieve stuff doet de PS2-versie daar niet voor onder.

32 FULL SPECTRUM WARRIOR

Full Spectrum Warrior wordt volgens Boris een van de vetste oorlogsgames van de laatste jaren, en hij legt 't nog uit ook.

62 RALLYSPECIAL

Racespecialist zonder rijbewijs J.J. beet zich vast in Colin McRae 04, Richard Burns Rally en RalliSport Challenge 2. En omdat ie er ook nog wat leuke kadertjes bij had bedacht, noemen wij het gewoon een Special.



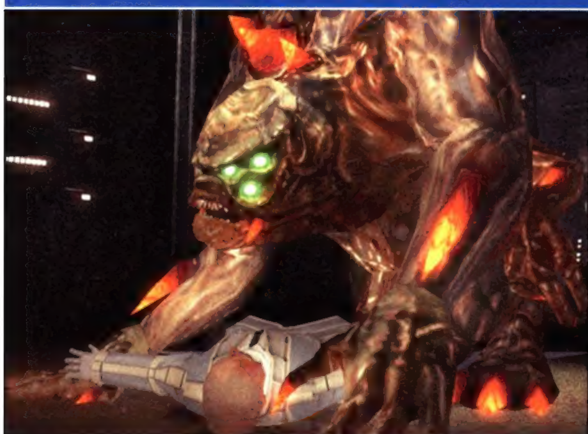
10 COVERVIEW
DEAD OR ALIVE ULTIMATE / NINJA GAIDEN

DOA Ultimate, dat bestaat uit remakes van DOA 1 en 2, heeft als grootste trekker de Xbox Live compatibiliteit en laat tevens op grafisch gebied de concurrentie een poepie ruiken. Met Ninja Gaiden hebben we volgens Steven niet alleen te maken met de beste ninja/samurai game aller tijden, maar tevens met een van de beste action/adventures ooit gemaakt!





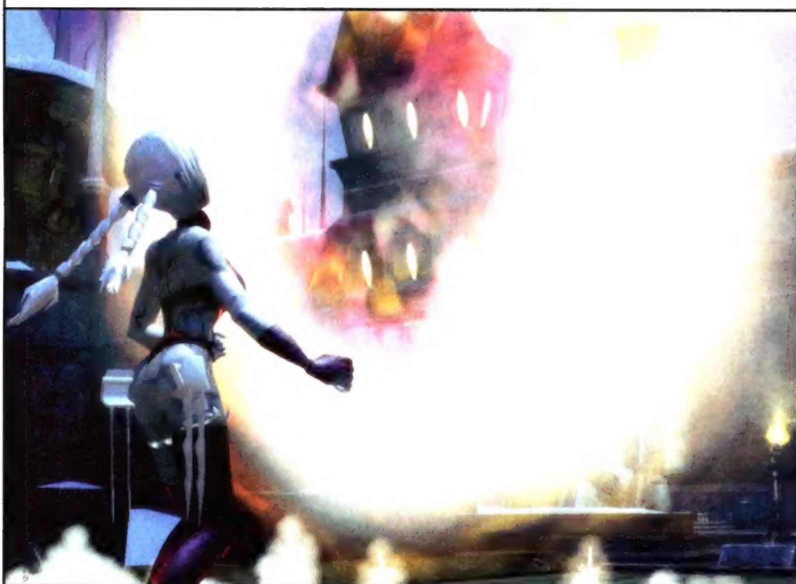
30 SPECIAL REPORT MIDWAY GAMERS DAY 2004



Met hun nieuwe games, gepresenteerd tijdens de Gamers Day in Las Vegas, wil Midway de smet van B-titels en overhaaste arcade-ports van de laatste tijd proberen weg te poetsen. Jurjen bekeek of ze enige kans van slagen hebben.

70 SUDEKI

Sudeki belooft een echte Europese RPG te worden; traditioneel van opzet maar verfrissend dankzij een gezonde dosis humor en een fantastische sfeer. Boris raakte vooral onder de indruk van Sudeki's gevaarlijke, donkere, depressieve, ellendige World of Darkness. Het deed hem denken aan zijn middelbare schooltijd.



43 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Slechts stukje bij beetje komt er info los over MGS 3. Tijdens de meest recente presentatie werd duidelijk dat Kojima door middel van camouflage, stealth naar een nieuw niveau wil tillen.

68 HITMAN CONTRACTS

Hitman deel 3 is niet alleen de grimmigste maar ook de beste uit de reeks. Third-person stealth action van de bovenste plank.

26 RESIDENT EVIL 4

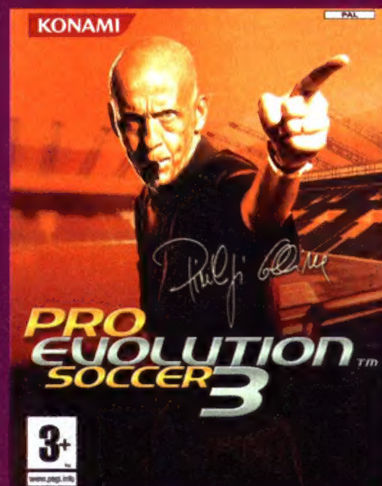
Jurjen onthult de laatste nieuwtjes over Resident Evil 4. Het gaat er wederom heftig aan toe, zoveel is duidelijk.



GETEST / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

PES PIMP



Beste PU redactie, ik ben het nu echt zat. Nee geen paniek, dit is niet weer kritiek op jullie mooie blaadje. Ik heb het nu over de hype der commercie en in dit geval over de FIFA-serie. Zoals jullie weten en ook hebben geschreven, valt dit wanproduct in het niets bij de nieuwste voetbaltelg uit de Konami-stal: Pro Evolution Soccer 3. Het realistische tempo, de handsbal, het voordeel, de uitgebreide tactieken, de geweldige spelersanimaties, etc etc.
Ik zou zo nog wel een lange tijd door kunnen orakelen over de kwaliteiten van de Pro Evo-serie maar dat doe ik niet. Het helpt namelijk helemaal niets. Het is namelijk zo dat ondanks de mindere kwaliteit, FIFA toch veel populairder is. Dit komt doordat EA deze uitmelkerij enorm hyped en veel adverteert. Konami kan op dit gebied nog aardig wat verbeteren (wie zet er nou een kale scheids op de cover?). Maar goed, aanprijzen helpt dus niet. Zo is namelijk bijna elk gamesblad van mening dat de Pro Evolution serie de beste is. Maar mensen zijn blijkbaar toch erg beïnvloed door de naam en de reputatie van de FIFA-serie.
Nu Pro Evolution ook op de PC is verschenen en er een update disk voor de namen verkrijgbaar is, vind ik dat elke gamer die een beetje van sportgames houdt deze game moet proberen. Ikzelf was vroeger ook een FIFA aanhanger. Ik had FIFA 97 t/m 2002 en wist niet beter dan dat dit het beste voetbalspel was. Totdat ik door puur toeval in mijn lokale gameswinkel het eerst deel van de Pro Evo serie voor het luttele bedrag van 10 Euro aantrof. Ik besloot aan de hand van de goede reviews in de PU het spel te kopen.
Sindsdien heb ik FIFA niet een keer meer gespeeld. Vanaf het eerst moment was ik gegrepen door het briljante PES. Ik heb inmiddels ook het derde deel en dit brengt de serie tot nog grotere hoogten.
Mijn advies aan alle FIFA fanboys: Huur Pro Evo 3 gewoon een keer en geef het een kans. Als je het eenmaal gespeeld hebt dan kun je bepalen wat je beter vindt. Niet aan de hand van de commercie en de hype!

Mattias Kres | Amsterdam

Hallehluja! Jou kunnen we die 100 Euro aan Free Recordshop bonnen wel toevertrouwen. Alleen; wat is er mis met kale mannen?

■ WIJZE LES

Hey luitjes, alles flex? Met mij in ieder geval niet. Why, nou hier is why, lees en huiver.
Ik heb nu sinds kerst een xdoosje (jah, lekker op tijd) maar nu zit ik in dikke shit. Het zit namelijk zo. Mijn zusje (absoluut geen girlgamer) mag er van mijn ouders ook op spelen en laat ze nu nooit willen spelen behalve als ik aan 't gamen ben. Hierdoor hangt er nogal weleens wat spanning in de lucht en mijn ouwe lui blamen dan alles op mij.
Na het laatste opstootje (mijn zusje op de EHBO met een billig mickey-mouse spel in heur reet) kwamen mijn pa en ma tot het besluit dat ik maar eens vijf weken niet moest gamen. Nou jah, mijn bolle reet, dus ik stiekem gamen als me pa en ma er niet waren maar mijn o zo gezellige zusje betrapte mij tijdens een speelsessie en zij vond het maar al te leuk om dit 'per ongeluk' aan mijn ouders te vertellen. Resultaat: al mijn games verstopt.
Na hevig zoeken (2 minuten en 15 seconden) trof ik mijn spelletjes aan onder me pa's sokken. Op een Splinter Cell-achtige stealth manier speelde ik me door mijn straf heen maar een week voor het einde ging het mis. Ik vergat mijn game weer op te bergen (aarg) en mijn ma ruimde juist op die dag mijn kamer op.
Na hevig ruzies en enkele gesneuvelde ruiten, besloten mijn pa en ma de Xbox maar te verkopen (!). Nu heb ik mijn oude GBA maar weer tevoorschijn gehaald en speel ik Tony Hawk 3, Sonic Advance en Castelvania CotM voor de 873.572.912.348 keer uit, ach snik, ik voel me zo alleen, snik snik.

Pascal | Internet

Lieve lezers, uit deze brief kunnen we twee wijze lessen trekken. A: ruim altijd zelf je kamer op, B: zorg ervoor dat je geen zusje hebt.

■ SCHERPE LEZERS

Yo PU-luitjes. Een rectificatie van jullie moet kunnen. Maar als je in die rectificatie OOK nog eens een foutje maakt, dan is er iets mis. De rectificatie van jullie m.b.t. de cijfers omtrent MP2 voor de PS2 in het maartnummer, daar plaatsen jullie zowaar een foto van Tommy uit Mafia bij....foutje! :-)) Voor de rest top blaadje hoor!
De groeten vanuit Dronten,

Peter | Internet

We houden onze lezers graag scherp.
Maar onze eindredacteur weet dan weer wel het verschil tussen Richard Burns en Colin McRae... En hij kent alle namen van de K3 meisjes...

■ HALO PC

Hierbij dan een foto van de Halo PC in volle glorie, natuurlijk tijdens het spelen van Halo :) Ik maak binnenkort nog een paar betere indien jullie geïnteresseerd zijn. Nogmaals enorm bedankt, this compie ROCKS!!! Greetz,

Sven (shadowbreed) van Heerden | Internet

Goed man, maar waar blijft die slagroomtaart en die 500 euro die je beloofd had?



■ SCHANDALIG!

Hey PU crew! Ik ben een meisje, en een abonnee van de PU. Ik bladerde de PU van maart door en wat zag ik? Een 'sex in games' special. Oké dacht ik, het is dan ook een jongensblad, maar bij het Hentai stuk gingen jullie te ver! Die plaatjes waren toch een beetje te... gedetailleerd! en dan teksten als "Goku neemt het ervan" en "point en prick"! Ik ben een anime fan, en ik vind het schandalig, hoe jullie het hier beschrijven, met zulke illustraties, om vervolgens meteen de indruk te wekken dat alle anime zo oversexed zijn! Ik heb dan ook meteen mijn abonnement opgezegd! Greetz.

Meowzy | Internet

Sorry. We hebben er spijt van en zullen nooit meer een lul zo pontificaal in de PU plaatsen. Hoewel... wat moeten we dan met De Redactie-pagina?

KORTE VRAAGJES

Beste PU redactie. Ik heb voor mijn PS2 een geweer gekocht maar ik heb er nog geen spellen voor.
Dus de vraag is: welk spel zou ik volgens jullie het beste kunnen kopen?
Mzzls.

Danny | Internet

Pas op Danny! De meeste televisies gaan stuk als je er een schot hagel op afvuurt!
We nemen dan ook aan dat je een lightgun bedoelt. Helaas is er voor dit accessoire niet veel te koop: Time Crisis 3, Ninja Assault... en dan heb je 't op de PS2 wel een beetje gehad.

Ik had een vraagje over I-Ninja. Hier in Europa is ie PS2 exclusief, is dat tijdelijk? Want in Amerika is ie wel op alle consoles uitgekomen. Als ie hier niet op de Cube komt, weten jullie dan een site waar ik de Amerikaanse versie kan bestellen? Met een freeloader natuurlijk. Alvast Bedankt!

Sven Geverink | Internet

I-Ninja is exclusief voor de PS2 en komt hier niet uit voor de Cube en Xbox. Importeren zou je via lik-sang.com kunnen proberen.

Liefde is......... je vriendin wegsturen als je met je maatjes wil gamen.



FANBOY HATER

Ik kocht de nieuwe PU weer in de winkel zoals elke maand, begon te bladeren en kwam uiteindelijk uit op pagina 10 bij de Yo!Post ik dacht, laat ik eens wat brieven lezen.
Enfin bij de brief PU-haters aangekomen begon ik me toch wel te ergeren aan die gast die de brief schreef. Je kan duidelijk zien dat het een grote slijmbal is. Hij begint gelijk PS2-gamers af te zeiken.
Nu weet ik dat jullie zoiets graag publiceren dus moet dit ook in het blad komen, maar hij zegt dat Socom online niet goed is. Nog erger hij gaat af op de online review van jullie, niks mis mee maar als je weet dat jullie het in de review op veel fronten zo fout hadden en ik al geruime tijd weet dat jullie een beetje anti-PS2 zijn, moest ook Socom onder jullie beoordeling lijden,
Ik wil niet veel zeggen maar Socom online is gewoon een leuk spelletje dat veel in clan-verband wordt gespeeld, daarentegen zegt hij dat Rainbow Six 3 beter is, misschien op een paar fronten maar Socom is op andere fronten weer beter dan Rainbow Six. Ik word zo schijtziek van zulke gasten die niet eens weten waarover ze het hebben.
Ik had het helemaal gehad toen hij het over PS2 nerds had, hijzelf is natuurlijk weer zo'n fanboy van of de Xbox of GameCube maar hij weet zelf ook wel dat de PS2 de marktleider is en blijft en dat PU minder negatief over PS2 moet doen, maar ik zal volgens jullie wel weer niet gelijk hebben maar dat zie ik dan volgende maand wel.

Jeroen Pruissen | Werkendam

Dagelijks krijgen we juist het verwijt fanboys van de PS2 te zijn. Maar jij hebt ons door; we haten de PlayStation 2. Sterker nog, we haten alle spelsystemen; dat hele gamen zou verboden moeten worden!



VREEMD WATER

Hey pu-dudes. Alles goed met jullie? Nog ziek geweest van het weekend of is het ziek zijn zo ingeburgerd, dat het niet meer opgemerkt wordt, dat de zieke geest heerst over jullie nietige hersentjes, dat jullie slaven zijn van de lusten, aangestuurd door zieke hersenspinsels, geproduceerd door de jaren aangevreten vergiftigde hersenkwabbetjes.
Mijn vermoeden is dat jullie een vergeten project zijn van de koude oorlog. Genetisch geklungel, met als doel om een betere levensvorm te scheppen, om zo de supersoldaat van de 20st eeuw te creëren en Rusland tot de overwinning te leiden.
Aangezien het communisme en de Russische economie ingestort zijn, is dit ambitieuze project stop gezet. Ze hebben de restanten ervan in Nederland gedropt, om zich zo van al de last te ontdoen.
Jullie waren anders en distantieerde je van de maatschappij, jullie trokken jezelf terug in je eigen wereldje, een wereld waarin jullie zieke geest ontpopte, een wereld van angst, maar ook haat, jegens alles.
En nu, jaren later, hebben jullie elkaar gevonden en fungeren jullie als een eenheid, om straks op een zwak moment toe te slaan en al het onrecht wat jullie is aangedaan met haat te verlichten. Een niet te bevredigende lust die ons allen tot de ondergang zal brengen.
Daarom roep ik alle PU-lezers op om een einde te maken aan die gedrochten in het PU-kantoor. We bestormen het kantoor, waarbij we hun smerige lijven verminken en verbranden, om zo nog wat hoop voor de toekomst te mogen koesteren.
Gegroet.

Etienne de Laat | Hilvarenbeek

Jammer joh, maar wij laten ons nooit imponeren door jongetjes die Etienne, Eugene, Francois, Leon of Pascal heten en die iets te graag Brief Van de Maand willen worden...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



Liefde is......... wanneer je een nieuwe console koopt en deze thuis met beleid uitpakt en aansluit.
Liefde is......... natte droompjes hebben over de schuddende tietjes van je favoriete gamebabe.
Liefde is......... je ziek melden op je werk/school vanwege (game)koorts waarvan je uitslag krijgt.
Liefde is......... de sterkste tegenstander afrossen in een fighting game met je (daar is ze weer) gamebabe.
Liefde is......... wanneer je de nieuwste topgame in die gleuf steek.

Jeroen Mols | Internet

Liefde is........ bellen met de geschikte instanties als iemand psychische hulp nodig heeft.

Ik ben Martijn Grandia uit Kerkdriel en ik wil jullie vragen wanneer Socom 2 uitkomt.

Martijn | Internet

Grandia... wat een prachtige achternaam! Kerkdriel is dan weer jammer.

Yo! PU redactie; ik heb een paar vraagjes voor jullie. En geef a.u.b. ff serieus antwoord.

1 wanneer komt Killzone uit voor de PS2?
2 wanneer komt MGS Snake Eater uit?
3 wanneer komt Halo 2 uit?

Ik wou nog ff zeggen dat jullie blad het vetste is van alle tijdschriften.(slijm slijm).

Pim | Internet

Je zou dat vette gamestijdschrift ook eens goed kunnen gaan lezen!

Ik wil in de PU staan!!!!!

Tim | Internet

En wij zijn er maar wat trots op dat je ons blaadje hebt uitverkoren, Tim.

Wanneer gaan jullie Fire Emblem reviewen?

Tim Koole | Internet

Volgende maand.

Hey PU! Ik heb helemaal niks boeiends te vertellen of te zeiken, ik heb alleen een aantal vraagjes.
1. Wat weten jullie over Total Annihilation 2?
2. Komt er ooit nog een Freespace 3?
3. Dungeon Keeper 3? Wat is daarmee aan de hand?
4. Is de kans op nog een Homeworld groot?
5. Komt er een vervolg op Severance; Blade of Darkness?
6. Komt er een nieuwe Command & Conquer RTS?
7. Perfect Dark Zero?? En Doom 3??
8. Wat is de tofste MMORPG?

Please geef me in ieder geval op de eerste 6 vragen een antwoord waar ik wat aan heb, niet zoals vaak in het blad staat alleen ja of nee, of een grappige opmerking ofzo. Mzzl!

Jos Kieboom | Nieuwegein

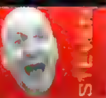
1 Een heleboel. We denken zelfs in te schrijven voor 'Per Seconde Wijzer' met als specialiteit Total Annihilation 2.
2 Die vraag zouden we, als we aan 'Twee Voor Twaalf' meededen, op moeten zoeken.
3 Het gerucht gaat dat 't de opvolger is van Dungeon Keeper 2. Vreselijk he?
4 Daar gaan we maar even een hulplijn voor bellen...
5 Wat heb jij met vervolgen? Ben je soms een nakomertje?
6 Dat moesten we maar eens aan het publiek vragen.
7 We doen het fifty-fifty.
8 Had nou de een na tofste gevraagd...

Sorry Jos; Jeroen had al je vragen serieus beantwoord, maar Ed heeft 't allemaal veranderd omdat ie zonodig z'n puberale, humorloze antwoordjes kwijt wilde... en in een pesthumeur was vanwege z'n gekneusde ribben.

SCORE 96

GRAPHICS 10 REPLAY 9 GAMEPLAY 10





Ninja Gaiden is niet alleen de beste ninja/samurai game ooit; het is ook nog eens een van de beste action/adventure games ooit gemaakt!

NINJA GAIDEN

Een van de beste action/adventure games ooit gemaakt

Na het spelen van het demo-level van Ninja Gaiden vond ik het erg moeilijk om niet alvast een uitgesproken mening naar voren te laten komen in de preview die ik zou schrijven. Gelukkig kreeg ik nog net op tijd voor dit nummer de review-versie en mag ik toegeven aan mijn borrelende enthousiasme... Ninja Gaiden is namelijk de shit!

Na het spelen van een relatief klein deel van Ninja Gaiden, was ik er al van overtuigd dat het eigenlijk niet meer mis kon gaan met deze titel. Laat ik het uitleggen. Je speelt, als je eenmaal weet hoe je het level moet doorlopen, in zo'n vijftien minuten door de demo heen. Dat is echter al zo vermakelijk dat je dit kleine gedeelte van het spel de hele avond door kan blijven spelen. Jawel, het is van die gameplay die puur en alleen al verslavend is door de manier waarop de controls aanvoelen. Ik kon dan ook niet wachten om het hele spel door te spelen en mijn vermoedens over de kwaliteit van dit spel bevestigd te krijgen. Tot mijn grote vreugde kwam de volledige versie van de game net op tijd binnen om nog in dit nummer te kunnen bespreken. Geniet maar met me mee...

BEHEERSING VAN SKILLS

Laten we het eerst maar eens hebben over hoe Team Ninja de uitdagende moeilijkheid die de oude 2D games boden, heeft weten te plaatsen in een 3D omgeving.
Vroeger was er flink wat oefening vereist om een game uit te spelen, zo ook de klassieke Ninja Gaiden beat'em up. Een soortgelijke inspanning wilde de ontwikkelaar implementeren in een moderne spelwereld. Ze proberen dit niet te bewerkstelligen door de vijanden overdreven sterk te maken, zodat je met een frustrerende game komt te zitten. Vanzelfsprekend zijn de vijanden voorzien van een flinke dosis gezond verstand en zullen zij niet als idioten op je zwaard inlopen. Maar de echte uitdaging zit 'm in het leren beheersen van de vele ongelooflijk zieke aanvallen van Hayabusa. Je hebt deze skills namelijk absoluut nodig om een kans te maken tegen al het ninja geweld. In het eerste level kom je nog wel weg met buttonbashen, maar naarmate het spel vordert, wordt deze cheesy techniek hard afgestraft.

> "DE ACTIE IS SNEL EN UITDAGEND EN DE CONTROLS ZIJN INTUÏTIEF... WAT WIL JE NOG MEER?"

UITLEVEN

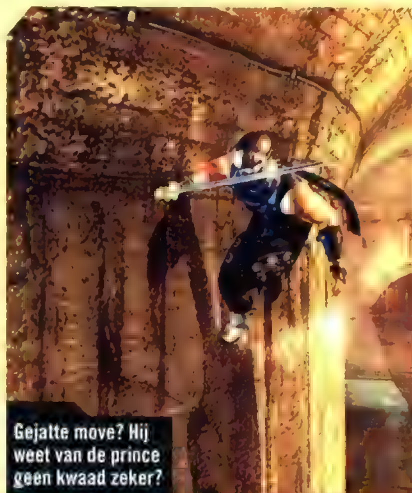
Je hoeft overigens niet bang te zijn dat de actie halverwege het spel saai of herhaaldelijk gaat aanvoelen, want je hebt meer dan genoeg vrijheid om je compleet uit te leven tijdens de vele confrontaties en ook zijn er genoeg nieuwe bewegingen te leren en wapens te verkrijgen gedurende het spel.
Je kan behalve met het welbekende ninjazwaard ook met onder andere een reusachtig grof zwaard (á la Nightmare uit Soul Calibur 2) en een soort nunchaku met grote messen aan de uiteinden door de hordes ninja's en andere vijanden heen raggen. Niet alleen de wapens maar ook de aanvallen zijn indrukwekkend. Hayabusa houdt de eer van de ninja hoog. Als jij een gebied binnen wandelt en daar tientallen vijanden aantreft die meteen op je afstormen, weet je dat je op je hoede moet zijn, maar als je de ninja technieken beheerst kan je hard en gericht toeslaan.
Als je na afloop naar het bloedbad kijkt dat jij hebt aangericht voel je je helemaal de ninja. Ik heb meerdere malen joelend op mijn bank zitten bouncen terwijl ik een grote groep gasten met een 50-hit combo van de aardbodem vaagde.



Inderdaad, bij iemand met zo'n strakke sjaal om z'n smoel, hoef je alleen maar de neus dicht te knijpen.

INTUÏTIEF

Ondanks dat Ninja Gaiden flink veel actie biedt, zijn er ook momenten waarop de adventure kant van het spel naar boven komt. Deze elementen zetten echter niet de toon en betreffen grotendeels simpel zoek- en klauterwerk. De balans hiertussen voelt echter heel natuurlijk aan en deze elementen zijn perfect uitgewerkt.
Hier en daar moet je soms met voorwerpen in de weer die essentieel zijn voor de voortgang van het spel (los van powerups en dergelijke). Je vindt ergens een masker dat je elders op een standbeeld moet plaat-



Gejatte move? Hij weet van de prince geen kwaad zeker?



"Kom snel effe kijken mannen. Ik heb hier een heel boos zwaardmannetje van een halve meter groot. Ik lach me dood!!"

TEAM NINJA • TECMO • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.NINJAGAIDENGAME.COM

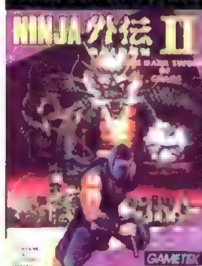
GENRE: ACTION/ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 14 MEI

DE ROOTS VAN NINJA GAIDEN

Voor wie de oude Ninja Gaiden games niet kent zal ik effe een kort historisch overzicht van deze klassieke serie geven, dan weet iedereen tenminste iets over de herkomst van al dat ninja geweld.
Het origineel verscheen in 1988 in de arcade, waar destijds de meeste games hun eerste opwachting maakte. Een jaartje later bezocht deze game de 8-bit NES, zij het in een iets andere vorm.



In die periode was de kloof tussen de consoles en arcade-technologie namelijk zo groot dat directe ports niet echt mogelijk waren. Het speltype bleef in dit geval wel hetzelfde, maar levels en bewegingen waren dusdanig veranderd dat we het eigenlijk niet als dezelfde game kunnen beschouwen.
Dat de hardware niet de game maakt (wat tegenwoordig nog steeds geldt) bewees deze NES-versie want ondanks de technische achterstand op de speelhallen, was deze release eigenlijk nog beter dan de arcade-versie.
Niet geheel verwonderlijk verscheen in 1990 dan ook Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos, en het jaar daarop Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom beide voor de NES. Rond dezelfde tijd werd het origineel alsnog uitgebracht op de GameGear en de TurboGrafx 16, en zag Ninja Gaiden Shadow het licht op de Game Boy.



In 1995 was het tijd voor een samenvatting in de vorm van Ninja Gaiden Trilogy voor de SNES.
Deze titel was de hekkensluiter van de Ninja Gaiden games...
tot vandaag.



Dei, vlekken op 't behang. Moet je m'n vrouw hebben. Die werd al gek toen Koen vlakbij de net geverfde muur nieste met z'n mond vol wortel...

sen, om zo een sleutel te verkrijgen die de deur naar de eindbaas van dit level opent. Een beetje Resident Evil speurwerk dus.
Ook moet je hier een daar nog wel eens een paar acrobatische sprongen maken om zo bij die ene richel of ingang te komen. En zoals het een ninja betaamt is Ryu een lenig ventje, hetgeen Prince of Persia-achtige taferelen oplevert.
Het bijzondere van al deze verschillende gameplay elementen is dat ze heel natuurlijk aanvoelen. Het is een hele kunst om diepgang in een game te brengen zonder deze overdreven ingewikkeld te maken maar daar is Team Ninja absoluut in geslaagd. De actie is snel en uitdagend en de controls zijn intuïtief... wat wil je nog meer?

EYE CANDY

Een beetje wrede graphics natuurlijk en ook wat dat betreft levert Ninja Gaiden een topprestatie. De omgevingen zijn niet alleen ongelooflijk stoer en sfeervol ontworpen, ze zijn ook stuk voor stuk technische hoogstandjes.
Alle effecten worden uit de kast (lees: Xbox) getrokken en behoren absoluut tot de mooiste beelden van vandaag de dag. Van glimmende vloeren tot sfeervolle belichting, alles klopt. Ook de vijanden zijn gedetailleerd en goed geanimeerd, en komen in alle smaken.
De icing on the cake zijn de prachtige CG sequences, die achter

NINJA GAIDEN EN XBOX LIVE

Het kan ook bijna niet anders dat zo'n grote titel als Ninja Gaiden de game wordt ondersteund door Xbox Live. Helaas niet in de vorm van een multiplayer mode (daar hebben we DOA Ultimate voor) maar wel met downloadable content.
Hoe dit precies vorm gaat krijgen was voor [illegible] van de deadline nog niet [illegible] worden, maar er is in ieder geval sprake van een aantal extra [illegible]. Dankzij het rankingsysteem kan je ook [illegible] het er op internationaal niveau vanaf brengt. In Amerika loopt over enkele maanden het Master Ninja Tournament, dat gebruik zal maken van deze nieuwe levels. Aangezien de finale ergens in September in Europa zal worden gehouden, lijkt de kans groot dat ook wij mee mogen doen in deze pret. Dan zullen we nog wel eens zien wie de beste Ninja is!

TECMO STILL GOING STRONG



Ondanks dat Tecmo niet zoveel games uitbrengt vergeleken met enkele andere grote ontwikkelaars als bijvoorbeeld EA, Sega of Capcom, zie ik dit bedrijf mede gezien hun lange staat van dienst, toch als een van de grote namen binnen de videogame industrie.

Vroeger was Tecmo een grote leverancier van games binnen de destijds populaire beat'em up en actie genres.
Deze twee typen games vertoonden vroeger vele overeenkomsten, met als grootste verschil dat je in de ene moest beuken en in de ander moest knallen (da's een beetje overdreven maar je begrijpt wat ik bedoel).
Nu waren niet alle Tecmo-titels even indrukwekkend want ook vroeger brachten ontwikkelaars nog wel eens middelmatige games uit die leken op tien andere titels die je al had gespeeld (en beter waren).
Tecmo's huidige software aanbod – dat zij ons onder andere met behulp van Team Ninja voorschotelen – staat borg voor uitstekende kwaliteit binnen het fightinggame genre. Zo heeft hun countergerichte fightinggame serie Dead or Alive wereldwijd een grote groep fanatieke volgelingen achter zich weten te scharen.



WAAR ZIJN DE ECHTE BEAT'EM UPS?

Nu liggen fightinggames redelijk in de lijn van de klassieke beat'em ups (er wordt tenslotte in beide geramd), toch kan de een de ander niet vervangen. Dat hoeft natuurlijk ook helemaal niet maar dan wil ik wel eens weten waar de echte beat'em ups zijn gebleven?
Ik begrijp dat een spel waarin de vijanden herhaaldelijk op dezelfde manier aanvallen en jij slechts kan springen, slaan en schoppen (en een combinatie van deze drie) een beetje achterhaald is. Maar waarom hebben ze dit


Leuk plaatje uitgezocht Jeroen, maar dit zullen die twee meisjes die de PU lezen, je niet in dank afnemen jongen.

elkaar geplakt een schitterende computeranimatie film zouden vormen.

CONCLUSIE

Zoals jullie ondertussen wel doorhebben ben ik razend enthousiast over Ninja Gaiden. Er is zeker geen tekort aan ninja/samurai games maar Hayabusa laat dit hele zooitje met gemak achter zich. Sterker nog, Ninja Gaiden is niet alleen beter dan al deze games, het is ook nog eens een van de beste action/adventure games ooit gemaakt. Ik zeg het nog één keer; Ninja Gaiden is de shit!

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 87

NINJA GAIDEN ARCADE (1988)

Oké, oké, ik weet het; ik lul vaak over hoe leuk al die oude games wel niet zijn, met het risico te worden gezien als zo'n zuurpruim die iedere gelegenheid aangrijpt om duidelijk te maken dat het vroeger allemaal beter was (wat ik overigens helemaal niet vind).

In dit geval heb echter ik een legitieme reden om een kwart pagina te besteden aan een review van de arcadeversie van Ninja Gaiden uit 1988. Deze klassieker is namelijk terug te vinden in de naderende Xbox remake.

NAAR DE KNOPPEN

De originele kast van Ninja Gaiden was voor twee spelers ingericht. In de stijl van vele klassieke beat'em ups kon je met z'n tweeën tegelijk spelen in hetzelfde scherm. In de arcade bestuurde iedere gamer zijn ninja met een eight-way knuppel met daarop een knop. Naast deze knuppel waren nog twee extra knoppen te vinden. Met deze set-up kon je de vijf verschillende technieken van de ninja gebruiken.
In dit geval ga je dus met de Xbox controller te werk, die in 't bezit is van meer dan genoeg knoppen om deze technieken uit te voeren. Denk hierbij aan aanvallen zoals de triple blow combo, flying neck throw, phoenix backflip en de tight rope techniek. Zelf was ik altijd groot fan van de hang kick, waarbij je de knop bovenop de knuppel gebruikte om bijvoorbeeld al trappend aan een vlaggenstok te slingeren. Eigenlijk zijn alle bewegingen even stoer en brengen ze variatie in de gameplay.
Bovendien was dit arsenaal aan aanvallen qua hoeveelheid ongekend in die tijd, en zelfs menig middelmatig actiespel van tegenwoordig kan hier nog steeds niet aan tippen.



SHADOW WARRIORS

Je kan alle bewegingen ook wel goed gebruiken want je hebt een lange weg te gaan. Je moet jezelf een weg banen door zes Amerikaanse steden, om zo de plannen van de terroristen te verijdelen. Geen simpele opgave want de originele Ninja Gaiden is uitgerust met een fikse moeilijkheidsgraad.
Mocht dit alles je nou heel bekend in de oren klinken, maar zegt de naam Ninja Gaiden je niets... dat kan. In Europa werd deze game namelijk onder de naam Shadow Warriors uitgebracht.
Maar ongeacht de naam; dit was absoluut een van de betere beat'em ups uit de jaren 80. Een mooie bonus dus dat Tecmo 'm in de remake heeft gestopt. Zo heeft iedereen die onbekend is met het origineel nogmaals de kans om een stukje videogamegeschiedenis op te pikken! (Bedenk even bij mijn becijfering dat ik de periode waarin de game verscheen, als referentie heb beschouwd.)

genre nog niet naar de 21e eeuw weten te brengen? Fightinggames waren vroeger tenslotte ook een stuk eenvoudiger qua opzet (maar niet makkelijker), en toch hebben ze de bijbehorende gameplay succesvol weten te vertalen naar de drie dimensionale spellen van vandaag de dag.



Waarom lukt dit ontwikkelaars niet met beat'em ups? Games als The Bouncer en State of Emergency (zie screens) zijn best geinig maar bieden een fractie van de spanning die dit type games horen te brengen. De bewegingsvrijheid, playability en uitdaging van een fightinggame in een 3D avontuur, dat is wat ik wil. De Tekken Force mode is zeker een stap in de goede richting maar blijft een mager extraatje in een gewone fightinggame.

TOEKOMST VAN FIGHTING GAMES EN BEAT'EM UPS...

Als de ontwikkelaar van de Dead or Alive reeks zich aan een remake van Ninja Gaiden waagt – één van hun betere al dan niet beste beat'em up van vroeger – hoop je dan ook dat de eer van dit type games nu eens wel hoog wordt gehouden, en eindelijk naar het kwaliteitsniveau gebracht van de huidige fightinggames.
In de review van de Ninja Gaiden remake kun je lezen dat er licht is aan het eind van de tunnel. Pompende actie met ongelooflijk stoere moves en bovenal een ouderwets uitdagende gameplay (want een beetje beat'em up moet flink pittig zijn om te spelen).
Nu mag ik de nieuwe Ninja Gaiden natuurlijk niet meer als pure beat'em up bestempelen want tegenwoordig staat een dergelijke titel te boek als een action/adventure game. Maar hoe je Ninja Gaiden ook wilt categoriseren, deze game komt het dichtst in de buurt van het klassieke genre.
Als ontwikkelaars nu dan eindelijk proberen volwaardige martial arts in een 3D wereld te realiseren (ook Namco is bezig met een spin-off van Tekken; Nina, zie screen), wat betekent dat dan voor de fightinggame? Gaan deze nu naar de achtergrond verdwijnen, waar de beat'em up zo lang heeft gestaan?
Ik zie dat niet gebeuren want een goed één op één gevecht heeft absoluut z'n charmes, en de fightinggame kan zich nog op genoeg gebieden ontwikkelen. Ik doel niet alleen op gameplay vernieuwingen, want zoals Dead or Alive Ultimate gaat bewijzen, zijn eveneens de online toepassingen zeer interessant.
Online gameplay is sowieso een van de belangrijkste stappen die het genre de komende jaren zal maken. Een, zoals eerder gezegd, eenvoudige stap zal het niet zijn.



XBOX

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

VERWACHT: 2004

DEAD OR ALIVE

Eindelijk online kontschoppen met





Z'n vrouw staat op het balkonnetje te juichen. Eindelijk een paar nachten rust!

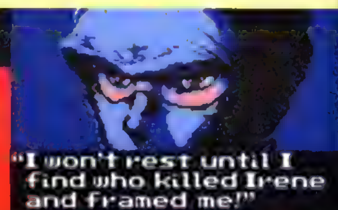
■ ***Wat is dat toch met fighting-games? Het is absoluut een populair genre en toch is er eigenlijk maar een kleine handvol series die echt kwaliteit bieden. En al die series hebben inmiddels een deeltje of vier, wat betekent dat je de meeste van de personages ondertussen wel kent.***

Fightinggames zijn populair; dat blijkt wel uit het feit dat ondanks het geringe aantal goede series, gamers geïnteresseerd blijven in ieder nieuw deel. Sterker nog, ik ben zelfs geïnteresseerd in 'ouwe' delen die opnieuw worden uitgebracht.
In het geval van DOA komt dat mede omdat het hier geen simpele poort betreft. Dead or Alive Ultimate bestaat namelijk uit remakes van de originele Dead or Alive die in 1997 op de Sega Saturn verscheen (en in 1998 op de PlayStation), en van het Dreamcast en PS2 vervolg uit 2000. Tomonobu Itakagi, het hoofd van Team Ninja, was onder de indruk hoe de fighting-engine van DOA 1 de tand des tijds heeft doorstaan en vond dat deze game een nieuw uiterlijk verdiende.
Maar... als je met oude games aankomt, wat je er ook aan verandert, moet je wel meer te bieden hebben. Vandaar dat DOA 2 ook effe lekker in de metamorfose gaat.

GRAPHICS KING

Dat het kenmerkende element van de DOA-serie de graphics zijn, staat buiten kijf.
Wat mij nog steeds opvalt als ik weer eens een potje DOA 3 speel, is hoe ongelooflijk goed de game er nog steeds uitziet. Deze titel werd destijds tegelijk met de Xbox uitgebracht en nog steeds behoren de graphics van DOA 3 tot de indrukwekkendste visuals die ik op de Xbox heb gezien.
Dat Team Ninja op dit gebied uitstekende prestaties levert, (zie ook Ninja Gaiden) hebben we te danken aan het nobele uitgangspunt van de ontwikkelaar, die als streven heeft altijd het maximale uit de hardware

HAYABUSA: DE LINK TUSSEN DOA EN NINJA GAIDEN



Wie van jullie kent Ryu Hayabusa? Deze Japanse vent is 23 jaar oud en viert op 15 juli zijn verjaardag. Hij weegt een kleine 70 kilo en is bijna 1,78 lang. Hij heeft een eigen winkeltje vol met curious en is gek op sushi. Tevens is ie flink getraind in de Hayabusa stijl van ninjutsu en houdt ie van mountainbiken en vissen. Nee, ik probeer de vrouwelijke lezers niet te koppelen aan een vriend van me. Iedereen die wel eens een deel uit de Dead or Alive reeks heeft gespeeld, weet natuurlijk dat ik het over de konttrappende ninja Ryu Hayabusa heb.
Het is ongelooflijk wat voor een details ontwikkelaars rond de personages van fightinggames bedenken. Ik kan je zelfs vertellen dat Ryu bloedtype A heeft. Sinds de tijden van Street Fighter 2 wordt deze achtergrond informatie bij fighting games verzonnen, met geen enkel ander nut dan de vechters een beetje persoonlijkheid te geven.
De reden dat ik Hayabusa uit het hele zootje licht is echter dat zijn verleden verder gaat dan het verzinnen van zijn hobby's. Van alle personages die je vandaag de dag in fightinggames aantreft, is er namelijk niet één ouder dan deze vraatzuchtige huurmoordenaar (het is geen kwaaie gozer

TECMO • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.TECMO.COM

ULTIMATE

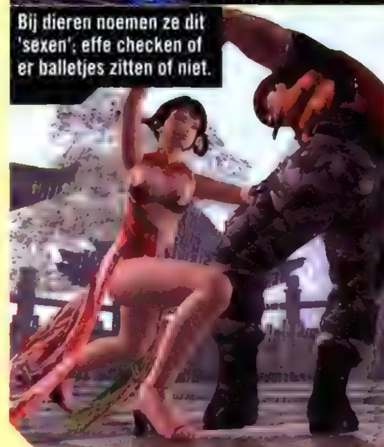
lillend vlees

te halen. Je hoeft dus niet bang te zijn dat deze nieuwe versies van de eerste DOA delen grafisch opgepoetste flashbacks zijn, daar gelooft Tecmo niet in.
Veel bedrijven stemmen bijvoorbeeld een multiplatformtitel af op de zwakste hardware en gebruiken wat simpele effecten om de game iets op te vijzelen voor de andere systemen. Omdat DOA 2 al verkrijgbaar is voor de Dreamcast en PS2 was het heel makkelijk geweest om er simpelweg wat anti-aliasing tegenaan te gooien en het voor gezien te houden.
Neem bijvoorbeeld de versie van Soul Calibur 2 voor de Xbox. Die is zeker niet lelijk maar vertoont slechts enkele oppervlakkige verschillen met de PS2 en Cube-versies en kan grafisch niet eens tippen aan het oudere DOA 3...

spaard wat betreft het uiterlijk van het spel, is de belangrijkste vernieuwing natuurlijk de compatibiliteit met Xbox Live. Dit is tenslotte waar Xbox-bezitters al sinds DOA 3 op zitten te wachten. Want hoe interessant het ook is om wereldwijde rankings bij te houden en jouw prestaties te vergelijken met andere gamers, online konttrappen is uiteraard waar je naar op zoek bent.
De reden dat dit tot op heden nog niet is gebeurd, is van technische aard waarbij de moeilijk te vermijden 'time lag' het grootste probleem is. Time lag zorgt er namelijk voor dat er soms een kleine vertraging zit in het doorgeven van signalen, en dit is met geen enkel ander speltype zo'n groot probleem als met fightinggames.

> "EINDELIJK ZULLEN DE BORSTEN IN DE ORIGINELE DOA BOUNCEN!"


Die Kasumi zie je vrijwel constant met de benen wijd. Zou ze soms iets aan haar sluitspieren mankeren?


Bij dieren noemen ze dit 'sexen'; effe checken of er balletjes zitten of niet.

NEWISH

Team Ninja belooft echter dat DOA Ultimate een totaal nieuwe game wordt, dus we hoeven ons geen zorgen te maken over dit soort problemen. Op een soortgelijke manier als Metal Gear Solid: The Twin Snakes zullen deze versies eerder aanvoelen als nieuwe spellen dan eenvoudige remakes.
Ondanks dat het prijzenswaardig is dat kosten nog moeite worden gespaard wat betreft...

Als een aanval die jij invoert pas een halve seconde later wordt uitgevoerd, kan dat je de match kosten, met alle frustraties vandien. Niet bepaald een ervaring die je aan jouw spel wilt koppelen als ontwikkelaar.
Een ander probleem is het ontbreken van een universeel televisiesysteem; alle verschillende frequenties die wereldwijd worden gebruikt, maken het er ook niet makkelijker op. De kans op een internationaal DOA netwerk is dan ook niet heel groot. Dit zou ons wel weer de nodige vernederingen besparen, want die Japanners zijn lijpe gasten als het op fightinggames aankomt.

TOPPER

Zoals het er nu op lijkt, zou DOA Ultimate genoeg moeten kunnen bieden voor iedereen die van een goed robbertje vechten houdt, dus ook als je deel één en/of twee al hebt gespeeld.
Gooi daarbij nog eens online gameplay in de strijd (internationaal danwel op kleinere schaal) en we zouden hier wel eens een topper in het vizier kunnen hebben.



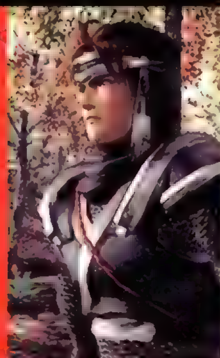
BINAIRE BORSTEN

Het is onmogelijk om een stuk over Dead or Alive te schrijven en het niet over de tieten van de vrouwelijke deelnemers te hebben. Althans, mij lukt het niet.
Nou moet ik ook heel eerlijk zeggen dat ik het niet echt heb geprobeerd, want ik grijp de gelegenheid graag aan om het over deze indrukwekkende virtuele voorgevels te hebben. (In de Seks-special van PU 3 heb je al kunnen zien dat er maar liefst drie DOA dames waren te vinden in de top 10 van lekkerste game babes aller tijden.)
Zou de serie net zo populair zijn zonder de deinende polygonen? Vast wel want de gameplay is solid. Maar sex verkoopt, zoals we al eerder schreven...

3D GESCHUD

Ondanks dat de vrouwelijke personages in DOA altijd al grote tieten hadden, schudden deze niet vanaf het begin op de magische wijze die wij tegenwoordig van ze gewend zijn. In het Sega Saturn en PlayStation origineel hadden de tieten wel al een indrukwekkend formaat maar werd er teleurstellend weinig geschud. Dat werd pas mogelijk met de Dreamcast en PS2 hardware.
Het ontwerpen van driedimensionale tieten is dan ook geen simpele opgave. Een vriend van mij is druk bezig met 3D modelling en maakt ondertussen hele mooie ontwerpen. Hij heeft mij het een en ander uitgelegd over de problemen die je zoal tegenkomt in de speurtocht naar de perfecte binaire borsten.
Allereerst is het de truc om ze zo rond en glad mogelijk te krijgen, terwijl je hier zo weinig mogelijk polygonen aan besteedt. Minstens net zo belangrijk is een correcte anatomische verbinding met de arm. De borsten moeten natuurlijk reageren op bewegingen van de ledematen, anders ziet het er heel onnatuurlijk uit. Verder moet het hout voor de deur worden voorzien van een ingewikkeld algoritme dat de zwaartekracht zijn werk laat doen. Jawel, Tecmo levert dus eigenlijk een technisch hoogstaande prestatie, en jullie dachten dat het een simpele verkooptruc was....

hoor maar het blijft een ninja).
Je heb het dan dus overduidelijk niet over zijn leeftijd van 23, nee we hebben hier namelijk te maken met de enige echte hoofdrolspeler van de originele Ninja Gaiden games.
Jawel, onze eigen Ryu Hayabusa stopte de ninja in Ninja Gaiden (hmmm, die uitdrukking werkt volgens mij niet echt in het Nederlands). Hij heeft zelfs zijn gouwe ouwe flying neck-throw meegenomen naar de Dead or Alive serie, die uit de originele side-scroller uit de jaren '80 stamt.
Vanzelfsprekend steelt Hayabusa ook weer de show in de remake van Ninja Gaiden. Iedereen die dus dacht dat Tecmo meneer Hayabusa voortrekt door hem zijn eigen game te geven kan nu weer gerust ademhalen... die eigen game had ie al.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Met een grote kartonnen doos onder mijn arm stond ik voor de kassa, haalde mijn pinpas door het daarvoor bestemde apparaat en toetste mijn geheime code in.

Een uurtje voor mijn wandeling naar de speelgoedzaak zat ik nog voor de televisie en omklemden mijn handen een joypad. Steeds weer drukte mijn rechterduim op de toets met het driehoek symbool. Achter elkaar. Mijn ogen gefixeerd op het televisiescherm alwaar een robot vloeiend in een vrachtwagen veranderde en weer terug in een robot. Er verscheen een lach op mijn gezicht.

"Het kan dus wel," dacht ik bij mezelf. Licentie spellen waar de kwaliteit vanaf spat.

De PlayStation 2 heeft het echter een hele poos moeten stellen met licentie games die de naam niet waarmaakten. Kijk naar de KnightRiders, James Bonds en

> "HOE KOMT HET DAT EEN VRIJ ONBEKEND BEDRIJFJE EEN LICENTIE OPPAKT EN ER WÉL EEN PARELTJE VAN WEET TE MAKEN?"

noem er nog maar een aantal op. Spellen waarvan men hoopt dat ze verkopen door er een bekende naam aan op te hangen maar eigenlijk de aanschaf niet eens waard zijn door de dramatisch slechte inhoud. Maar het kán dus wel en het verschijnt ook nog eens alleen voor de PS2. Hoe komt het dat een vrij onbekend bedrijfje een licentie oppakt en er wél een pareltje van weet te maken? Vrijheid is het juiste woord. De onbekende producent werd vrijgelaten in hun doen en laten. Als je licentie sterk is, wil je dat natuurlijk zo houden. Een goed afgeleid product is dan haast een must, en geloof me... Transformers gaat héél goed worden.

Ik drukte nogmaals op de transformeer toets en zag Optimus Prime zichzelf opvouwen tot een vrachtwagen, drukte op R1 en de wagen zette zich langzaam in beweging. Rookpluimpjes blazend reed hij op een groepje nietsvermoedende vijanden af om ze met een enorme klap omver te rijden...

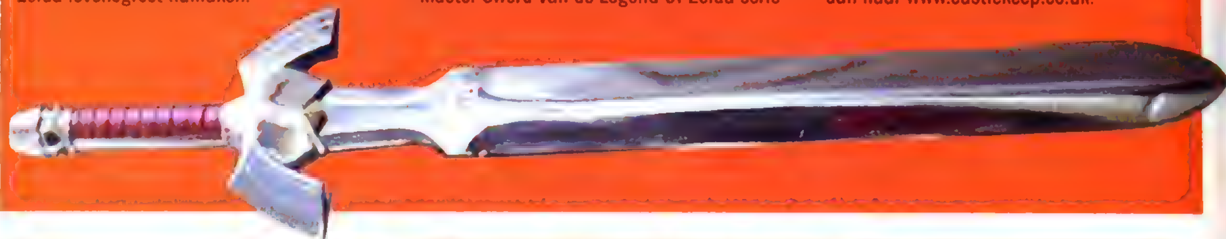
De beelden vertraagden, wederom beroerde mijn duim de toets met de driehoek en Optimus kwam met een sprong als robot vanachter de rook tevoorschijn. Even keek ik op naar mijn glimmende Optimus Prime die nu mijn bureau sierde. De doos waarin hij gevangen zat, lag verscheurd op de grond. Het leek er even op of hij me recht in de ogen keek. Hoorde ik hem nou echt "till all are one" zeggen?

ZELDA ZWAARD

Sommige mensen gaan wel heel ver in beleving van hun games en gamehelden. De een gaat gekleed als Final Fantasy figuur, de ander laat Nintendo op zijn been tatoeëren en weer een ander laat het zwaard van Zelda levensgroot namaken.

Jawel. Paul Hantschel, een fanatieke forumbezoeker van Planet Gamecube.com, zocht contact met de Schotse smid Rob Miller (die gespecialiseerd is in het vervaardigen van zwaarden) en vroeg hem het Master Sword van de Legend Of Zelda serie te vervaardigen. Rob ging aan de slag en kwam met een prachtig exemplaar op de proppen. Paul heeft nu een groene maillot uitstaan bij een Thais naaiatelier.

Wil je ook een zwaard na laten maken, surf dan naar www.castlekeep.co.uk.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NR.
PLAYSTATION 2		
Castlevania	90	PU3
Final Fantasy X-2	86	PU3
NFL Street	84	PU2
Maximo vs. Army of Zin	84	PU2
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
Forbidden Siren	81	PU4
Nightshade	81	PU4
Socom II: US Navy Seals	80	PU4
Kill Switch	80	PU2
PC		
Far Cry	93	PU4
Unreal Tournament 2004	88	PU4
Battlefield Vietnam	86	PU3
Deus Ex: Invisible Wars	83	PU2
Castle Strike	82	PU4
N.Nights: Hordes of the Underdark	82	PU3
Magic The Gathering-Battlegrounds	80	PU2
XBOX		
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	94	PU3
Prince of Persia: The Sands of Time	94	PU3
Beyond Good & Evil	90	PU3
Max Payne 2: The Fall Of Max Payne	86	PU2
Deus Ex: Invisible War	84	PU3
NFL Street	84	PU2
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
Magic The Gathering-Battlegrounds	80	PU2
Sega GT Online	80	PU2
GAMECUBE		
Prince of Persia: The Sands of Time	94	PU3
Metal Gear Solid The Twin Snakes	92	PU4
Beyond Good & Evil	90	PU3
NFL Street	84	PU2
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
Final Fantasy: Crystal Chronicles	80	PU4
GAME BOY ADVANCE		
Metroid: Zero Mission	88	PU4

MOBIELE MEESTERWERKJES

We komen Jurjen de laatste maanden zelden tegen zonder GBA in z'n klauwen. Ongevraagd begint hij enthousiast te orakelen over 'wat ie nou toch weer had meegemaakt' in games die hij steevast betiteld als mobiele meesterwerkjes.

Het begon met Mario en Luigi, toen kwam Boktai, inmiddels zit ie alweer diep in Fire Emblem, en ook over deze game is hij lyrisch.

Deze maand de review van Boktai, en als Jurjen flink doorspeelt kan de review van Fire Emblem nog mooi mee in PU 6, want deze strategische RPG is op de Europese releaselijsten toegevoegd aan de maand juni.



XBOX CRYSTAL LIMITED EDITION PACK

HEBBUH?

De tijd dat de spelcomputer een saaie grijze bak met de vorm van een schoenendoos was, is definitief voorbij. Zo bracht Microsoft onlangs een pack in deze kristalheldere uitvoering op de markt. In dit pack zitten behalve een doorzichtige, limited edition Xbox, twee doorzichtige controllers. Het geheel heeft een adviesprijs van €199,99. Wil je kans maken op deze coole uitvoering, beantwoord dan de volgende vraag:

VAN WELKE XBOX-GAME DIE DIT JAAR GAAT UITKOMEN VERWACHT JE HET MEEST EN WAAROM?

Mail je antwoord naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Xbox pack
Of stuur je antwoord naar:
Power Unlimited o.v.v Xbox
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



COMMENTAAR MIJN FIRST-PERSON VIEW OP DE TOEKOMST

Ook de door ons zo geliefde gameswereld ontkomt niet aan het fenomeen trends. Zo is er sinds de dagen van de 3D-graphics een overvloed aan third-person actie games verschenen, en met het tegelijkertijd vervagen van de grens tussen actie en adventure games, belandden veel van deze spellen in het hokje action/adventure.
Op de afgelopen E3 en Tokyo Game Show bleek de invloed van deze trend nog steeds merkbaar (het leek ook even alsof we een overdosis cel-shaded games zouden krijgen, maar deze 'plaag' is wat mij betreft uitgebleven).
Wel kunnen we stellen dat de first-person shooter flink huis heeft gehouden de laatste jaren, zeker nu dit type games ook goed te spelen is op een console (jaaaa, ik weet dat de echte PC nerds het hierover niet met me eens zijn).
Vanuit deze ontwikkeling zie ik een nieuwe trend voortkomen. Ik denk namelijk dat de first-person view zich perfect leent voor gebruik in combinatie met vele andere spelgenres, dus niet alleen met shooters.

METROID PRIME EN BREAKDOWN

Het meest geslaagde voorbeeld waarin de first-person view werd toegepast op een ander spelgenre dan een shooter is naar mijn mening Metroid Prime. Dit meesterwerk is wat betreft de gameplay natuurlijk een typisch voorbeeld van een Nintendo action/adventure. De basis lijkt sterk op die van de 3D Zelda games, mede dankzij de lock-on en de toekenning van bepaalde functies aan de C-stick.
Ook de opzet met betrekking tot het verkrijgen van items die nieuwe gebieden openen, is identiek maar de sfeer die Metroid Prime creëerde was uniek, mede dankzij de first-person view.
Een andere titel die eveneens bewijst dat een first-person view een positief effect heeft op de sfeer is Breakdown. Op pagina 34 kan je Boris z'n preview lezen, maar na het spelen van de Japanse-versie wilde ik er toch ook effe iets over kwijt.
Na een paar uurtjes was ik namelijk helemaal verslaafd aan deze game en kon ik 'm niet uitzetten (weg nachtrust). Is de game dan zo briljant? Niet echt; het spel heeft leuke en vooral originele momenten maar is zeker niet zonder fouten. Het is echter het consistente gebruik van de first-person view dat verantwoordelijk is voor een unieke ervaring.





DE MOGELIJKHEDEN

Dat de first-person view uitermate goed werkt bij shooters en action/adventure games is dus duidelijk, maar hoe zit het met andere genres?
Wat dacht je van een first-person RPG? In het verleden is er al eens gespeeld met dit idee, wat resulteerde in de Kingsfield games. Ondanks dat deze titels de nodige fans hadden, is de markt niet overspoeld door first-person RPG's. Maar wat niet is kan nog komen.



Ik zie het wel zitten om vanuit een first-person view een kasteel binnen te vliegen en daar een gevecht aan te gaan met een enorme draak. Vervolgens kijk ik naar links en rechts om mijn party members te zien staan en zo te bepalen wat zij moeten doen. Hierna zie ik ze beurtelings op de draak afstormen om deze heldhaftig aan te vallen. Niks mis mee lijkt mij.
Een first-person platformer is daarentegen weer helemaal niet interessant want het springen in een FPS is al vervelend genoeg. Laten we alsjeblieft geen platformgames gaan bouwen met dit principe als basis. Ik zie graag met wat ik spring.
Racegames hebben al jaren een first-person view, ook al heb ik nooit begrepen waarom mensen deze gebruiken (geen hate-mail aub).
Hoe dan ook, de mogelijkheden zijn voorlopig nog eindeloos. En let op mijn woorden, de komende jaren zullen vele ontwikkelaars hun best doen ons duidelijk te maken wat het potentieel van de first-person view nu precies is. Kom maar op!

STEVEN

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

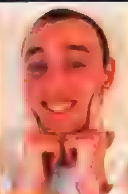


Het ziet er nu toch naar uit dat we op de komende E3 meer te weten gaan komen over de Xbox 2. In ieder geval gaat Bill Gates het een en ander onthullen op de vooraf te houden Developer's Conference.
Zelf heb ik eigenlijk nog zip behoefte om 'details' te horen over een console die pas ergens in 2005 op de markt komt en in de komende tijd ook zeker nog flink van specificaties zal veranderen.
Maar Microsoft kan zich blijkbaar niet inhouden. Ze willen Sony zo graag voor zijn, de grote concurrent zo graag op alle terreinen afbluffen, dat ze nu al naar buiten treden met hun nog ongeboren kind.
Opvallend aan de hele gang van zaken vind ik het gebrek aan zelfvertrouwen bij de gigant uit Redmond. Microsoft is zwaar aan het spieken. Heeft de PS3 een harde schijf, dan krijgt de Xbox 2 die ook. Bezit de PS3 processorsnelheid X,

"ZAL WEL EEN SOORT ONDERLINGE HAANTJESSTRIJD ZIJN: KIJKEN WIE DE SNELSTE BAK WEET TE MAKEN"

dan gaat de Xbox 2 daar overheen, etc.
Wat is er gebeurd met het geloof in eigen kunnen? De Xbox was technisch toch al de betere machine? Waarom zou dat nu niet opnieuw lukken? Bovendien volgt Sony momenteel een geheel andere strategie dan Microsoft. Ze hebben al zoveel PS2's verkocht, dat ze mikken op de massa. Microsoft moet eerst nog maar eens zien alle hardcore gamers aan boord te krijgen, (hoor ik iemand Japan roepen?) en die community win je (zo blijkt) niet alleen met een superieure machine. Het draait bij de keuze voor een console dus duidelijk om de games. Soms denk ik wel eens, waarom stoppen ze al dat ontwikkelingsgeld niet in het aankopen van, laat ik maar eens wat heftigs roepen, Nintendo? Heb je een flinke portie strakke games extra aan boord, een grote community erbij, etc. Zul je zien dat je er miljoenen kopers extra bij krijgt...
Maar ja, de industrie blijft zich focussen op (verliesgevende?) nieuwe hardware. Zal wel een soort onderlinge haantjesstrijd zijn; kijken wie de snelste bak weet te maken. Heel stoer hoor, maar als je niks fatsoenlijks op dat apparaat kunt afspelen, wat heb je er dan aan?
In mijn koffer voor LA zitten dus nu al een paar oogkleppen, zodat ik me helemaal op de nieuwe games voor de Xbox kan focussen. Yes, nog een maand en ik kan Halo 2 betasten!

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Het is een onomkeerbaar proces; de PC verliest steeds meer terrein aan de consoles. Niet zo vreemd want de consolemarkt groeit door en een nieuwe generatie groeit op met breed geaccepteerde consoles én PC's terwijl voor een vorige generatie gamers, spelcomputers toch veel meer iets underground was. Het gemak van spelcomputers wint het steeds meer van het 'gedoe' bij PC games. Van het installeren van zes CD's bij UT 2004 wordt niemand vrolijk.
De consoles worden bovendien veel krachtiger en hoeven in sommige gevallen qua spelbeleving en meeslependheid niet meer onder te doen voor de PC.
Toch vond ik de opmerking van een EA bobo laatst op een of andere conferentie ongepast. De goede man vond dat - en ik quote - The PC Market Sucks. Lekker dan, maar wel incashen op het succes van Battlefield Vietnam, Command & Conquer Generals, Harry Potter en Medal Of Honor. En dan heb ik het nog niet eens gehad

"DERGELIJKE ONGENUANCEERDE OPMERKINGEN VAN HOOGGEPLAATSTE PIEFJES BEZORGEN MIJ ALTIJD EEN ZURE SMAAK IN DE MOND."

over The Sims. Als de PC Market zo suckt, waarom dan wel zeven The Sims add-ons eruit melken en vervolgens The Sims 2 gaan maken? Precies.
Dergelijke ongenuanceerde opmerkingen van hooggeplaatste piefjes bezorgen mij altijd een zure smaak in de mond. Zolang er nog kunststukjes verschijnen als Far Cry, UT 2004 (ondanks die fucking install toch een meesterlijke game), Call Of Duty, Max Payne 2 en STALKER, blijft er genoeg leuks over voor PC gamers.
Dat consoles langzaam de PC games overnemen, levert bovendien niet altijd bevredigende resultaten op. Max Payne 2 op PlayStation 2 klinkt op papier leuk, maar de gameplay is tergend. Ook een Unreal 2 die onlangs is verschenen op Xbox is op een teleurstelling uitgelopen.
Poorten van PC games gaat bijkans nog altijd gepaard met kwaliteitsverlies. De enige die het een beetje doorheeft is datzelfde EA. Ondanks hun "suckende visie" op de PC markt zijn ze zo slim om de console-versies van Medal Of Honor door een ander team te laten doen dan de PC-versie. Beide teams hebben over en weer contact maar beide versies worden apart ontwikkeld, en dat geldt ook voor de nieuwe Harry Potter. Dat niet meer ontwikkelaars deze strategie volgen... that sucks!

NIEUWE TREND?
VAN GAME NAAR FILM

Echt goede films heeft het nog niet opgeleverd, maar na commerciële successjes als Resident Evil en Tomb Raider lijkt het hek van de dam; de ene na de andere videogame wordt verfilmd. De laatste tijd worden nogal wat nieuwe titels in het van-game-naar-film-genre aangekondigd, dus laten we de meest opmerkelijke maar even onder de loep nemen.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Wie: Jorden Mechner, geestelijk vader van Prince of Persia, heeft op basis van Sands of Time een filmscript geschreven waar de filmstudio's van Disney wel interesse in schijnen te hebben.
Waarom wel: Volgens Mechner moet de film 'losjes gebaseerd' worden op de game. Dat klinkt beter dan 'trouw tot op de zandkorrels'.
Waarom niet: Het project bevindt zich nog maar in de planningsfase, dus of we het zand des tijds ooit door de bioscoop kunnen zien stromen, zal de toekomst leren.
Wat willen we erin terug zien: Dat gave 'whoosh'-geluid als de tijd wordt teruggespoeld!



SOUL CALIBUR

Wie: Sammo Hung (Mr. Nice Guy, Martial Law) heeft de filmrechten van Soul Calibur gekocht. Meneer Hung lijkt een echte fan want hij wil de verfilming niet alleen regisseren maar er ook in acteren.
Waarom wel: Vechtfilms zijn altijd leuk en gezien het imago van de game zitten er vast ook wel een paar lekkere wijven in.
Waarom niet: De verfilmingen van Double Dragon, Street Fighter en Mortal Kombat waren geen cineastische hoogstandjes, om het maar eens voorzichtig uit te drukken.
Wat willen we erin terug zien: "Link!" riepen Jurjen, Steven en Jeroen in koor. Afgaande op zijn wegdraaiende ogen leek Boris het hier niet helemaal mee eens.



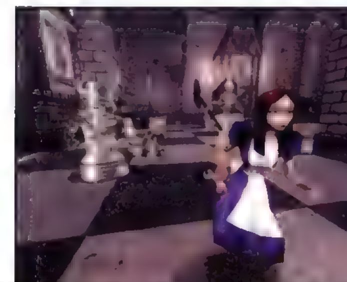
SPY HUNTER

Wie: Universal gaat de film maken met The Rock in de hoofdrol.
Waarom wel: De G-6155 Interceptor. Een stijlvolle, zwaarbewapende sportwagen die met een druk op de knop transformeert in een speedboat.
Waarom niet: Met de nadruk op mechanische voer- en wapentuigen kan de film wel eens te weinig menselijke trekjes vertonen om anderhalf uur lang te blijven boeien.
Wat willen we erin terug zien: Veel snelheid en grote explosies. En als het kan ook nog een paar mooie vrouwen. Die laatste niet omdat ze in de game zaten, maar gewoon, omdat we er niet vies van zijn.



ALICE

Wie: Wes Craven (Nightmare on Elm Street, Scream) werkt aan de verfilming van McGee's lugubere spelletje.
Waarom wel: McGee's verknipte kijk op het wonderland waarin een psychotische Alice verstrikt raakt, heeft de potentie ook als film een unieke ervaring op te leveren.
Waarom niet: De artistiekerige aspecten van de game zouden onder de regie van rouwdouwer Craven wel eens verloren kunnen gaan. Ook gaan er op dit moment geruchten dat het hele project zo weird is dat het wellicht wordt afgeblazen.
Wat willen we erin terug zien: Het even morbide als fantasievolle artwork.





DEAD OR ALIVE

Wie: Ene J.F. Lawton werkt hieraan voor Impact Pictures. Nee, daar hadden we ook nog nooit eerder van gehoord, maar met een budget van 30 miljoen dollar en een PG-13-rating zou het toch nog best wat kunnen worden.
Waarom wel: Naast vele flitsende vechtscènes wordt er in de game ook gevolleybald.
Waarom niet: Naast vele flitsende vechtscènes wordt er in de game ook gevolleybald.
Wat willen we erin terug zien: Lekkere geile tieten! (Iets anders roepen in PU zou stijlbreuk betekenen.)

MEER GAMEVERFILMINGEN OP KOMST!

Er wordt nog wel eens een game-naar-film-project gecancelled (dit gebeurde bijvoorbeeld in het geval van Max Payne en Duke Nukem), maar ook onder dit voorbehoud, is het lijstje van aangekondigde game-verfilmingen nog steeds indrukwekkend.
Hou de filmladder in de gaten voor: Alone in the Dark, Crazy Taxi, Deus Ex, Diablo, Doom, Driver, Dungeon Siege, Far Cry, Fear Effect, Fatal Frame, The Getaway, Hunter: The Reckoning, MechWarrior, Metroid, Tekken, Tomb Raider: The Cradle of Life, Resident Evil: Nemesis/Apocalypse en Return to Castle Wolfenstein.

freecharts

WEEK 13

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	3	SIMS EROP UIT
2	6	MARIO ADVANCE 4
3	2	MARIO & LUIGI
4	1	HARVEST MOON 2
5	-	FIFA 2004
6	-	TUROK EVOLUTION
7	-	MEDABOTS ROKUSHO TYPE AX
8	-	TONY HAWK UNDERGROUND
9	7	MISTER NUTZ
10	-	HULK

PLAYSTATION 2

1	-	SOCOM 2 (+ HEADSET)
2	2	J.BOND: EVERYTHING OR NOTHING
3	1	FINAL FANTASY X-2
4	-	GHOST RECON JUNGLE STORM
5	7	MI: OPERATION SURMA
6	4	XIII
7	-	FORBIDDEN SIREN
8	6	MAFIA
9	9	TOM&JERRY: WAR OF WHISKERS
10	-	SPLINTER CELL

GAMECUBE

1	-	FINAL FANTASY CRYSTAL CRONICLES
2	-	RESIDENT EVIL CODE VERONICA
3	-	BEYOND GOOD & EVIL
4	1	J.BOND: EVERYTHING OR NOTHING
5	2	PRINCE OF PERSIA
6	3	CARMEN SAN DIEGO
7	-	PUYO POP
8	5	MARIO PARTY 5
9	8	MARIO KART: DOUBLE DASH
10	10	KIRBY AIR RIDE

XBOX

1	-	DEUS EX 2
2	1	J.BOND: EVERYTHING OR NOTHING
3	5	PRINCE OF PERSIA
4	-	BEYOND GOOD & EVIL
5	2	GTA DOUBLE PACK
6	4	XIII
7	3	TOP SPIN
8	-	SPLINTER CELL
9	9	LINKS 2004
10	-	BAD BOYS 2

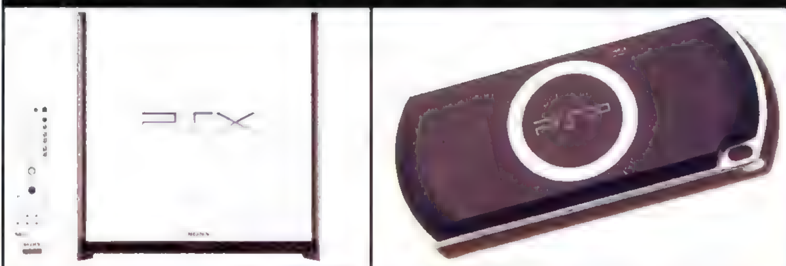
PC

1	1	OPERATION FLASHPOINT
2	2	CTU MARINE SHARPSHOOTER
3	5	DEUS EX 2
4	6	C&C GENERALS DELUXE
5	3	C&C WARPACK
6	4	BATTLEFIELD 1942 DELUXE
7	-	HARD TRUCK: 18 WHEELS
8	9	CALL OF DUTY
9	-	CHAMPIONSHIP MANAGER '03-'04
10	-	UNREAL 2: THE AWAKENING

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor

PSP EN PSX

Slecht nieuws over de PSP: die gaan we in 2004 niet zien in Europa. Mogelijk zal alleen Japan (heb je ze weer) dat geluk proeven.
Sony tracht de VS en de Europese-release gelijk te trekken naar midden 2005, maar men vreest dat zelfs dit niet zal lukken. Helemaal als de nieuwe handheld grif over de Japanse toonbank rolt. In dat geval moet je er nog een paar maanden bijtellen.
De Europese releasedatum van de PSX, je weet wel, de stevig opgekrikte PS2, is wel iets zekerder geworden; dat wordt namelijk wél 2004. De definitieve datum (waarschijnlijk rond Kerst) horen we op de E3, als het goed is.



BLOEDIGE GAMES VERKOPEN NIET

Als je voor alle ophef over 'mature games' geld kreeg, zou je schatrijk zijn. De waarheid is echter dat dergelijke bloederige games helemaal niet zo goed verkopen en eigenlijk alleen de GTA-reeks echt flink de kassa heeft doen rinkelen (20 miljoen exemplaren).
Sterker nog, het afgelopen jaar wisten 49 titels meer dan 500.000 exemplaren te verkopen en daarvan droegen er maar liefst 44 de T-rating (12 jaar en ouder) of E-rating (voor alle leeftijden). In totaal waren 'mature' games goed voor slechts 11,9 % van het totaal aantal verkochte games in de VS. Voor Europa en Japan wordt dit aantal zelfs lager ingeschat.
Tja, dat had je niet verwacht hè. Onze roze knuffelberen Jurjen en Steven grijnzen hun mondhoeken stuk.



HERSENVERWEKING

We vonden weer een aantal stupide gevallen van hersenverweking.
Allereerst beweerde een Amerikaan dat de GTA-reeks verderfelijker is dan kinderverkrachters. Die gast wensen we dus een enkeltje celblok Dutroux.
Een ander Amerikaans gezin wist de aandacht op zich te vestigen door Nintendo aan te klagen voor een epilepsie-aanval die hun zoon kreeg na het spelen van een N-game. Terwijl zo'n waarschuwing toch altijd echt op de verpakking staat.
Anyway, deze rednecks eisten naast een sappige som geld verder:



- dat Nintendo op alle spellen duidelijker het epilepsiegevaar vermeldt
- dat spellen worden omgeprogrammeerd om de kans op epilepsie-aanvallen te verkleinen
- vervanging van epilepsiegevaarlijke spellen door minder schadelijke alternatieven
- Nintendo zal financieel moeten bijdragen aan een campagne over epilepsie

Ja, leve de USA!

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



In Las Vegas vernam ik dat het niet langer de bedoeling is om Mortal Kombat: Deception ook op de Cube uit te brengen. De game zal alleen verschijnen voor PS2 en Xbox. Dit geldt overigens ook voor de andere games die Midway nog gaat uitbrengen voor de huidige generatie hardware. Jammer, want er zitten leuke dingen tussen.
Maar vind ik het nieuws ook verrassend? Nee, niet meteen. Al sinds de N64 is de ondersteuning door third party's voor Nintendo's TV-console niet echt iets geweest om op te bouwen. Het gaat de laatste jaren weliswaar wat beter maar het nieuws dat een bepaalde game of ontwikkelaar de GameCube overslaat, bereikt mijn oren te vaak om er nog van ondersteboven te raken.
Impact op de aantrekkingskracht van de Cube heeft dit soort nieuwtjes overigens niet of nauwelijks. De prijsverlaging van

> "HET NIEUWS DAT EEN BEPAALDE GAME OF ONTWIKKELAAR DE GAMECUBE OVERSLAAT, BEREIKT MIJN OREN TE VAAK OM ER NOG VAN ONDERSTEBOVEN TE RAKEN"

vorig jaar werpt nog steeds zijn vruchten af. Wereldwijd schuiven de Cubes gestaag uit de schappen.
Naar ik vermoed hebben veel recente Cube-kopers al een PS2 of Xbox in bezit. Dit soort spelers zal het worst zijn of een third party-titel wel of niet ook op de Cube verschijnt. Net als de Cube-bezitters van het eerste uur hebben ze Nintendo's spellenkubus in huis gehaald voor de exclusieve shit. Dingen als de Metal Gear Solid remake bijvoorbeeld. Of het aangekondigde Resident Evil 4. Aantrekkelijke spellen, dat sowieso, maar helemaal voor de vele gamers die zijn opgegroeid met een PSone onder hun TV en vaak goede herinneringen bewaren aan Snake en zombies uit genoemde titels.
Nog steeds wordt een vooruitzicht op 'wat dit jaar nog gaat komen' gehinderd door de gaten in de releaselijst van Nintendo's first party software. Pikmin 2 staat nog gepland voor Q2 2004, daarna volgt een gapend gat. Waarmee gaat Nintendo dit vullen om naar een fijne decembermaand toe te werken?
Ik vier deze maand mijn zevenjarig jubileum als freelance videogamejournalist, en ondanks mijn streven dit beroep een beetje op creatieve wijze in te vullen, ontkom ik er niet aan dit stukje af te sluiten met een zin die ik volgens mij al veel vaker heb gebruikt: na de E3 weten we waarschijnlijk meer!

POWERSPY

■ Je wordt een dagje ouder en je denkt nog steeds dat je een 360 in de lucht kunt maken. Ed probeerde het en ging hard onderuit op de borstelbaan in Hoofddorp. Gevolg een paar flink gekneusde (hij beweert zelf gebroken) ribben. Om de pijn te kunnen verdragen kreeg de arme Ed een corset aangemeten.
■ Inderdaad, de man gaat nu door het leven als Cors-Ed.
■ Opvallend hoezeer de rest van de redactie momenteel bij Niels aandringt om de jaarlijkse kartwedstrijd nu snel te houden...
■ Ubisoft gaat de CSI-Miami serie als game uitbrengen. Je weet wel, de serie waar coppers aan de hand van een kwart haar plus een druppel bloed postcode, sofinummer, relatie, lengte van het geslacht en hobby's kunnen afleiden.
■ Hoe groot EA is? Behoorlijk. Van alle games die rond de Kerst verkocht zijn, was ruim 26% een EA-game.
■ Waar de rest zich bevond? Allemaal zo rond de 5 à 6 procent.
■ J.J. heeft deze maand het record 'vroeg op Schiphol zijn' verbroken door zich al om 5.00 te moeten vervoegen op onze nationale luchthaven. Niks zo frustrerend om daar brak rond te lopen en bij Burger King nog gasten te zien die net zijn uitgegaan.
■ Crash Bandicoot: Fusion en de game Spyro: Fusion komen beide in het tweede kwartaal van 2004 op jouw Game Boy Advance. Als je dat wilt tenminste.
■ Wé worden steeds beter in spelletjes. Hadden we al een Unreal Tournament champ, een Tekken kampioen, een Warcraft winnaar en een FIFA bronzen plak; nu is daar ook een zilveren medaille bijgekomen op het WK Halo op de PC.
■ De winnaar heet Stefan Dammers uit Den Haag en is 19 jaar. Van ons mogen de slagroomtaarten die nu steeds naar Ed gaan, naar deze dude opgestuurd worden.
■ EA heeft toegegeven aan een nieuwe GoldenEye te werken. Yes!
■ Mainstream pers en games, het blijft behelpen. Check bijvoorbeeld eens dit persbericht over het aanschaffen van aandelen Ubisoft door John de Mol en let vooral op de laatste zin. 'Talpa van John de Mol heeft zijn greep op Ubisoft Entertainment, verstevigd. De Mol heeft volgens de Autoriteit Financiële Markten nu meer dan tien procent van de aandelen in zijn bezit. Het Franse bedrijf maakt onder meer games voor de x-box, maar biedt ook online games aan, zodat mensen simultaan kunnen gamen op internet.'
■ Het schijnt dat we op de E3 een remake van een oude Final Fantasy te zien krijgen...

GAMEKINGS GAAT WEER VAN START



VRIJDAG 7 MEI: 20.00 UUR

Gamekings is terug... op The Box natuurlijk! Elke week weer de wreedste games en de beste info uit de bizz op je buis.

Seizoen vier gaat vrijdag 7 mei (voortaan de dag van de nieuwe uitzending en dus niet meer maandag) van start. En als je mei zegt, weet elke beetje gamer waar het bij ons in het vierde seizoen om zal gaan draaien; inderdaad de E3 in LA.
Na het enorme succes van onze drie E3-uitzendingen van vorig jaar, gaan we er dit jaar maar liefst vier maken. We willen een poging wagen om alle games die daar de moeite waard zijn, aan je voor te stellen. Een monsterklus, maar wel een waar volgens ons velen op zitten te wachten.

TIEN WEKEN GENIETEN

Is dat alles. Nee! Natuurlijk (p)reviewen we de nieuwste games weer en kijken we of ze de hype waard zijn. Zo niet, dan laten we dat weten.
Daarnaast hebben we weer competities, prijsvragen en vullen we het puntentotaal van onze KLM-Bluewingcards aan met tripjes naar het buitenland.
Nieuw is onze poging in de Nederlandse gamesscene te infiltreren. Oftewel: Gamekings komt naar je toe deze zomer. Zie bijvoorbeeld hoe Dre en Rogier de strijd aangaan met de Dancing Stage-kampioenen, kijk hoe we de Amped-top checken in Snowplanet, etc.
Kortom, dat wordt weer tien weken genieten geblazen. Game never over!

DE UITZENDTIJDEN

VRIJDAG: ....20.00 UUR
ZATERDAG: ......15.00 UUR
ZONDAG: ....15.00 UUR
MAANDAG: ......20.00 UUR
DINSDAG: ....01.00 UUR
WOENSDAG: .....15.00 UUR
DONDERDAG: ....01.00 UUR

IN GESPREK MET... AKITOSHI KAWAZU

SENIOR VICE PRESIDENT SQUARE ENIX

Interviews met spellenmakers zijn een beetje suf. Dat komt omdat ze de dingen die je werkelijk wilt weten toch nooit vertellen. Onlangs probeerde Jurjen het toch nog eens met meneer Akitoshi Kawazu, de Senior Vice President van Square Enix en oprichter van Game Designers Studio, naar aanleiding van de release van Crystal Chronicles.



PU: Crystal Chronicles lijkt vooral bedoeld om de koppeling met de Game Boy Advance te ondersteunen. Denkt u dat een enkele speler met een gewone GameCube-controller genoeg plezier aan de game zal beleven om een aanschaf te rechtvaardigen?
Kawazu: Ik denk dat de game leuk is om te spelen in singleplayer maar dat de multiplayer leuker is. We zijn het project begonnen met als doel een unieke en baanbrekende game te maken waarin de GBA gebruikt wordt als controller. Omdat de GBA is voorzien van een klein beeldscherm waarin individuele informatie kan worden getoond die niet op het grote TV-scherm verschijnt, volgde hieruit als vanzelf het idee om een multiplayer game te maken.



PU: In Crystal Chronicles lijkt er minder nadruk op het plot te liggen, in vergelijking met andere Final Fantasy-titels. Kunt u dit uitleggen?
Kawazu: Als we het spel hadden voorzien van een uitgebreide verhaallijn, ben ik bang dat spelers die halverwege inspringen niet meer in staat zouden zijn het scenario te volgen. Ook maakt de Crystal Caravan gewoon deel uit van het dagelijks bestaan voor de bewoners van dit spel. Het is niet zo dat ruimtewezens onze moeder aarde aanvallen, en dat je moet vechten om de wereld te redden. We hebben een dergelijk overdreven gevoel van crisis in dit spel bewust achterwege gelaten.
PU: Kunt u ons iets vertellen over de samenwerking tussen Game Designers Studio and SquareEnix? Delen de twee bedrijven bijvoorbeeld recourses?
Kawazu: Het spijt me, maar die vraag doet inbreuk op onze bedrijfsgeheimen, dus kan ik er geen antwoord op geven.
PU: Zal Game Designers Studio zich verder concentreren op ontwikkeling van titels in het Final Fantasy-universum?
Kawazu: Helaas, om interne strategische redenen kan ik deze vraag niet beantwoorden.
PU: Zal de volgende titel van Game Designers Studio verschijnen voor de GameCube? Of werkt u al aan een titel voor de volgende generatie TV-consoles van Nintendo?
Kawazu: Het spijt me heel erg, maar ik kan deze vraag hier vandaag niet beantwoorden.
PU: Bestaat er een kans dat Game Designers Studio spellen gaat ontwikkelen voor de Game Boy Advance SP of Nintendo DS?
Kawazu: Nogmaals, het spijt me heel erg, maar ik bevind me niet in een positie om dit soort vragen te beantwoorden. En hiermee wil ik dit interview graag besluiten.
PU: Dank u zeer en tot ziens!

GAMECUBE MET MGS THE TWIN SNAKES

PRIJSVRAAG

Zoals je in ons vorige nummer hebt kunnen lezen scoorde MGS: The Twin Snakes een fraaie 92 en daarmee een Gold Award. Deze maand geven we de game weg, en ach weet je wat; doen we er meteen een Cube bij, zodat iedereen mee kan doen.

DE VRAAG: OM WELKE TWEE SLANGEN DRAAIT HET ALLEMAAL IN DEZE GAME?

Het antwoord mailen naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp The Twin Snakes.
Of opsturen naar:
Power Unlimited
O.v.v. The Twin Snakes prijsvraag
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



N-GAGE LOOPT NOG NIET ECHT

Het gaat niet zo best met de N-Gage en dan drukken we ons nog voorzichtig uit. Ook Nokia heeft het dan eindelijk toegegeven; de N-Gage loopt niet zo soepel als verwacht.
Maar de Finnen geven niet op. Ze zeggen dat hun nieuwe platform tot 2005 de tijd moet krijgen om zichzelf te bewijzen.
Bij deze willen we nogmaals benadrukken dat het niet aan de games ligt; die zijn beter dan alles wat je elders op je mobiel kunt vinden. Echter, de N-Gage belt voor geen meter en het verwisselen van een game is een pain in the ass.
Nokia komt op de E3 met nieuwe modellen en laten we hopen dat ze daar de boel iets beter aanpakken. Nokia, de king van de mobiles, moet dat toch kunnen. Al hun andere mobieltjes roeleren zwaar.
O ja, en dan deze, die komt aan hoor. John Riccitelli, Nokia's big boss, over de N-Gage: "toen ik het ding oppikte wist ik gelijk dat dit een misser was; het voelt gewoon stupide aan".



MAFFIOSI EN ANDER GESPUIS

We weten al dat Illusion Softworks in het diepste geheim aan **Mafia 2** werkt (zo geheim is dat dus) maar nu gaat ook EA zich op de Maffiosi storten. Hoe? Nou, met een game rond The Godfather licentie! Als EA iets doet, doen ze ook goed en dus pakken ze meteen maar de meest bekende en hardste onderwereld franchise die er is. EA's Chief Financial Officer Warren Jenson heeft dit meegedeeld tijdens de Bear Stearns Conference. **The Godfather-game** zal waarschijnlijk een M-rating krijgen in Amerika hetgeen overeenkomt met 18+ in de Benelux; iets dat EA met al hun games altijd probeert te voorkomen.
The Godfather game zal gebaseerd zijn op de films van Francis Ford Coppola en de boeken van Mario Puzo. Hopelijk kan EA grote namen als Al Pacino en James Caan overhalen om de stemmen in te spreken en wellicht hun tronie te lenen, net zoals als bij de laatste James Bond game.
Wie niet kan wachten op beide eerder genoemde games kan zich vermaken met





Gangland (zie bijgevoegde screens); het eerste spel van het Deense bedrijf Media-Mobsters.
Het spel gaat over vijf broers uit Sicilië die ruzie krijgen en waarvan er één vermoord wordt door de anderen. Drie broers vluchten naar de VS en worden concurrenten. De vierde wordt door grootvader later naar de VS gestuurd om zijn vermoorde broer te wreken. Je kunt elk van de vier broers spelen in het spel.
Gangland lijkt op een mix tussen Gangster, Republic en GTA waarbij seks en geweld cartoony in beeld komen.
In deze PC game mag je een eigen maffiafamilie om je heen verzamelen, bestaande uit zo'n twintig gangsters. Je verdient geld met hoeren, bankovervallen, illegale drank en andere dubieuze praktijken en de concurrentie probeert je uit te schakelen met een keur aan wapens. Leuk is de levende stad met achthonderd inwoners met elk hun eigen agenda.

POWERSPY

- In Hongkong overleefde een gefrustreerde gamer een val van een twintig meter hoge flat. Hij sprong omdat ie helemaal gek werd van het gedis van zijn kleine broertje die hem net bij het gamen verschrikkelijk op zijn falie had gegeven.
- Da's lekker voor hem; ligt ie pijn te lijden en helemaal in het gips, zit zijn kleine broertje hem, zittend naast z'n bed, verder te dissen.
- Hoezo volwassen worden? Het blijft toch altijd weer een leuk gezicht om mannen van 20+ in het testhok helemaal blij te zien worden van het spelen met Transformertjes, Dragonball Z's en Harvest Moon-bewonertjes.
- Jeroen had dus gelijk. De nieuwe GTA gaat San Andreas heten. Vooruitziende blik of heeft ie een geheim lijntje naar Rockstar? Wij denken meer aan een blinde gok die voor de verandering nu eens goed uitpakte.
- Dat WWII spellen populair zijn, merken we wel aan de diaree van dit soort games die uitkomen. Het lijkt wel alsof er alleen nog maar geknokt kan worden in de Tweede Wereldoorlog (of in Vietnam).
- Anyway, er komt weer een nieuwe WWII-game bij en wel Toon Army. Sorry, maar we kunnen het ook niet helpen, het wordt een cartoony oorlogs FPS. Nee, de soldaten zijn niet groen en bruin.
- John Romero, die Red Faction poorte naar de N-Gage, ontkent dat Nokia al aan een N-Gage 2 werkt. Althans hij heeft hem niet gezien. Vroeger zouden we zo'n opmerking in twijfel hebben getrokken maar sinds ie kort haar heeft, kan zijn haardos niet meer voor z'n ogen hangen.
- Mashed moet een explosieve racegame worden voor de PS2, PC en Xbox. Zeg maar Mario Kart met kruit in z'n flikker.
- Ubisoft heeft Wolfpack Studios overgenomen. De mannen waren goed voor de game Shadowbane. Inderdaad die MMORPG die al 35 jaar in ontwikkeling is en zeker nog gaat uitkomen voordat wij op Mars vakantie kunnen houden.
- Een hele dikke transfer is de aankoop van Sports Interactive door Sega. Nu zegt 90% van onze lezers, Sports Interwie? Maar dit zijn de gasten die Championship Manager maken, volgens velen de beste footiesim ever. In Engeland is er zelfs een compleet maandblad aan deze managergame gewijd.
- Jammer is wel dat Sega de naam niet mag gebruiken. Die blijft bij Eidos, de vorige bezitter.
- Mocht u tijdens carnaval in Breda een man hebben zien wankelen in een Pipo-pak met een grote afropruik op die sterk leek op PU-chief Niels, dan heeft u niet te diep in het glaasje gekeken.



RED DEAD REVOLVER

Wie: Rockstar North
Waarop: PS2 / XBOX
Wanneer: Mei 2004
Waarom wel: Omdat sommige games die Rockstar aanraakt zwaar in goud veranderen. De rocksterren beloven verder dat de al wat oude game helemaal in 3D wordt gegoten en pas uitkomt als ie echt steen- en steengoed is. Tenslotte weten de screens ons te overtuigen.
Waarom niet: Omdat sommige games die Rockstar aanraakt zwaar zuigen. En beloftes dat alles goed komt, horen we wel vaker. Eidos zei ook dat de nieuwe Tomb Raider goed zou zijn, EA zei dat Medal of Honor: Rising Sun goed zou zijn, etc. En cowboys…









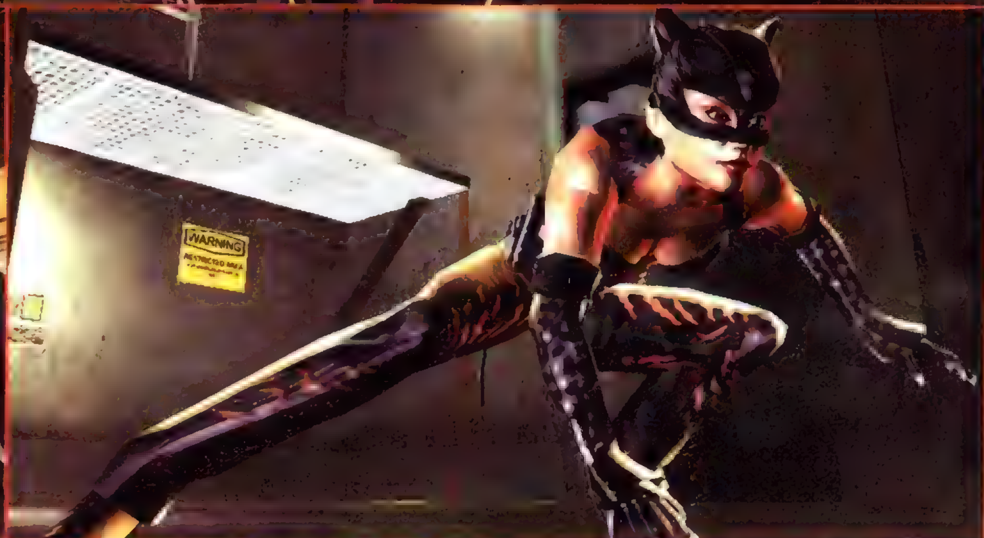
CATWOMAN

Wie: Digital Extremes
Waarop: NGC / GBA / PC / PS2 / Xbox
Wanneer: Zomer 2004, gelijktijdig met de film.
Waarom wel: Halle Berry
Waarom niet: Zou ze nog iets anders kunnen dan alleen maar mensen in het kruis trappen?









MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR



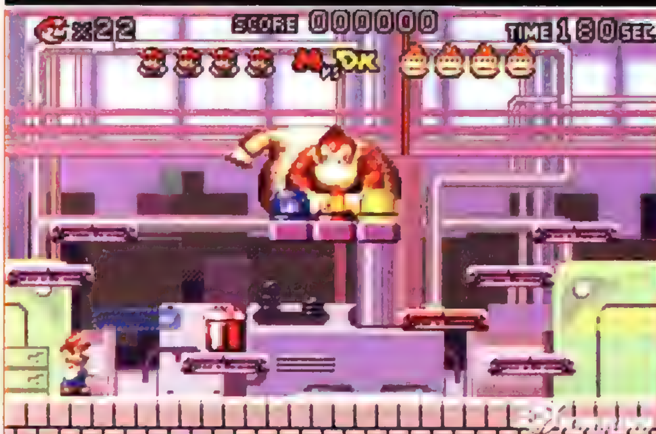


Wie: 2015
Waarop: PC / Xbox
Wanneer: Q3 2004
Waarom wel: Omdat leden van het originele MoH team aan het roer staan
Waarom niet: Battlefield Vietnam, NAM Shellshock '67, Vietcong, Conflict Vietnam… het wordt zoetjesaan tijd voor een andere oorlog!





MARIO VS. DONKEY KONG





Wie: Nintendo
Waarop: GBA
Wanneer: NNB
Waarom wel: De dik honderd levels van het origineel waren goed voor enkele van de beste mobiele puzzels aller tijden
De GBA-remake verrijkt de puzzelactie met erg leuke animaties en speciale beeldeffecten
Waarom niet: De puzzels moeten natuurlijk nog wel even grondig worden aangepast, want die uit het origineel kennen we al!





POWERSPY

■ De PSP zal ook op de PS2 aangesloten kunnen worden. Inderdaad, het connectivity-ding van Nintendo.
■ De Phantom, de nieuwe console waarop je PC-games kunt afspelen, zal prominent aanwezig zijn op de E3. We zijn benieuwd.
■ Overigens staan op de CV van de baas van de producent van de Phantom, een hele rits aan faillissementen. Lekker betrouwbaar allemaal dus.
■ Ja, daar was weer zo'n geweldig onderzoek uit de wetenschap. Een paar Zweedse gasten kwamen tot de conclusie dat gamen kinderen vet maakt en dat ze er nog gewelddadig van worden ook.
■ Sammy Studios komt met een nieuwe beat'em up voor Xbox Live, genaamd Iron Phoenix. De game zal samen met Mortal Kombat: Deception en Dead or Alive Ultimate, moeten gaan uitmaken wie de king wordt op het net.
■ Atari komt deze zomer nog met een nieuwe Testdrive. Laten we hopen dat ie een stuk beter wordt dan de voorgangers want die konden wat ons betreft rechtstreeks de budgetbak in.
■ Gaat lekker met die adventures bij Lucas Arts. Na eerst de nieuwe Full Throttle te hebben gekilled, wordt nu ook de nieuwe Sam & Max gecanceled. Reden; het is niet de juiste tijd om een adventure op de PC uit te brengen. Jan is tot het uitkomen van World of Warcraft ontroostbaar.
■ Nog een gestopt project; American McGee's Oz, een game-versie van het bekende The Wizzard of Oz kan geen uitgever vinden. De game is veel te weird.
Ook Mc Gee's Alice is uiterst onzeker. Misschien moet ie eens wat minder LSD gaan nemen want de paar keer dat we de man in levenden lijve zagen, gedroeg ie zich nogal vreemd. Laten we het zo zeggen, je bent niet blij als ie met je dochter gaat trouwen.
■ Na alle geruchten heeft Rare bevestigd dat Kameo en Perfect Dark Zero nog steeds in ontwikkeling zijn.
■ Een game die volgens hardnekkige geruchten snel gekilled wordt, is de Conker online shooter. En dat verbaast ons niks na de bagger-voorstelling vorig jaar op de E3.
■ Fable komt weer wel uit (ooit) maar zonder online mode. Geen tijd voor. Wij denken eerder dat Peter M. weer eens iets wilde wat nog niet gerealiseerd kon worden.
■ IO Interactive, de maker van de Hitman-serie, is overgenomen door Eidos.
■ De Eye Toy was het meest vernieuwende stukje hardware van het jaar.

NIEUWE POTTER IN AAN

Het is als gemiddelde PU lezer natuurlijk not done om te zeggen dat je Harry Potter boeken leest, laat staan dat je de Harry Potter games speelt.
Fock that! Er lopen hier op de redactie heel wat Potter piepeltjes rond. Boris is wel down met de bebrilde tovenaar, Jan is dol op alles wat met gnomen, trollen en magie te maken heeft, Ed leest Harry's avonturen nog steeds dagelijks voor en ook Jurjen kon het laatste action platformavontuur wel waarderen (dan hebben we het dus niet over die Zwerkbal game want die was uiterst matig).
Met de nieuwe Harry Potter game, die een paar dagen voor de derde bioscoopfilm in de winkels ligt, gaat het weer de goede kant op. EA gaf onlangs een demonstratie op verschillende platformen.

GRIMMIGER

Harry Potter & De Gevangene van Azkaban, zoals de titel luidt, wordt een stuk donkerder en grimmiger. Dat komt deels door de aanwezigheid van de Dementors; de demonische gevangenisbewakers. Volgens EA groeit de doelgroep van HP mee dus worden ook de puzzels complexer. De korte speeltijd die we hadden, gaf hoop want de nadruk ligt deze keer op samenwerking tussen Harry, Ron en Hermelien. Met een druk op de knop wissel je tussen de drie helden. Het wordt dus allemaal een stuk minder voorspelbaar.
Erg leuk is de mogelijkheid om dieren tevoorschijn te toveren, zoals een haasje, een muis of een draakje… op dat moment wórd je een van die dieren en kun je op plekken komen waar het drietal normaliter niet bij kan.

BEESTENBOEL

Er is verschil tussen de PC-versie en consoles en dan moet je vooral denken aan unieke spreuken en beesten waar je mee



COMMENTAAR

Ik hoor het steeds vaker: 'hardcore gamers zijn leuk en aardig, maar we verdienen er te weinig aan. We willen de casual gamer.' Bijna de hele game-industrie lijkt momenteel op zoek naar de massa, de Jan-drie-hoog-achter-gamer.
Ik heb niks tegen publishers/hardwarefabrikanten die zo veel mogelijk geld willen verdienen. Dat wil ik ook, maar het gaat me om de manier waarop. Steeds meer zie je de bizz een in mijn ogen geforceerde knieval naar de massa maken. Games worden korter, flashier, makkelijker en kennen veelal een bekende licentie.
Ik weet echter niet of de massa hiermee gediend is. Want is de massa debiel? Moeten we per se toegankelijkere games voor hen maken?
Naar mijn mening is de strategie van de bizz momenteel verkeerd. Men wil de massa aan boord trekken met de productie van makkelijke, toegankelijke games als Eye Toy, FIFA, Lord of the Rings of een Karaoke-titel. Nu zal het best wel scoren, daar zorgen de enorme reclamecampagnes wel voor (ooit een reclamecampagne voor 'moeilijke' games als Ico of Rez gezien) en op zich zijn het lollige producten, maar ik heb wel sterk het idee dat de nieuwe groep gamers nu een totaal verkeerd beeld van games krijgt.



TOCHT

speelt. De PS2 heeft bovendien zeven extra Harry Potter EyeToy games waar je in HP-stijl gnomen mag rammen en tovenaarskaarten mag tikken.
We waren eigenlijk nog het meest onder de indruk van de GBA-versie. Dat wordt een smakelijke RPG die wel wat wegheeft van Mario & Luigi waarbij Harry mag puzzelen, spreuken leert en (turn-based) gevechten levert. Door de juiste spreuk te kiezen en toe te slaan is een tegenstander sneller geveld. Kortom; Harry Potter weghonen enkel vanwege de kiddy uitstraling zou erg dom zijn…



MASSA GAMER



Ik vind het heel eng als mensen alleen een PS2 thuis hebben staan voor de Eye Toy (en het kijken van DVD's). Dan haal je toch echt de volle potentie niet uit die machine. En het gelul dat de massa geen Command & Conquer, Half-Life 2 of Halo 2 wil spelen, deel ik niet. Ik heb in mijn omgeving zo'n beetje iedereen aan het gamen gekregen. Gewoon door rustig met zo iemand door te nemen welke games het best bij hem of haar passen. Door geduldig wat gametips te geven en uit te leggen waar je goede info over games vindt. En dan zie je een wereld voor die mensen open gaan.
Maar geduld is er momenteel niet in de bizz. Men wil snel resultaat en kiest daarbij voor de makkelijkste weg: geef het volk brood en spelen. Maar dan heb ik wel liever een lekker, vers brood met een paar sterke games, in plaats van prefab, klef supermarkt brood en wat simpele spelletjes.

J.J.

EXPLOSIEVE GBA

In Houston werd onlangs een student aangehouden die zijn GBA in een bom had omgetoverd. Toen de cops de handheld openden zat er een aantal gram kruit in, genoeg om iemand flink te verwonden. Kijk, dat is nog eens Bomberman spelen!
[illegible] door het openmaken van zijn GBA, hij z'n garantie kwijt is. [illegible] een nieuwe handheld kopen, wanneer ie vrijkomt…



WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

Is het een goed idee als er in de toekomst één standaardtype TV-console komt die de games van alle uitgevers ondersteunt? Een soort CubeStationX bijvoorbeeld...

Wizard: Mij lijkt het wel een goede oplossing, een soort TV-console. Dit is overzichtelijker en toch goed voor de concurrentie.
Roamer: Lijkt mij een perfect idee. Als je nu al beslist een console te kopen moet je eerst nog alle voors en tegens tegen elkaar afwegen: prijs, genres spellen, deze-console-only-en-misschien-de-pc spellen, houdbaarheid... om gek van te worden. Ik zie zo geen nadelen hieraan.
Kairi: Dan wordt die ene console dus reteduur, en de aparte consoles gaan die nog verkocht worden? Ik weet het nog zo net niet, het is in ieder geval wel erg leuk voor de consument met geld.
Itsamemario: Lijkt me geweldig! Zo zou ik Jak & Daxter graag eens spelen maar ik heb geen zin om een PS2 te kopen. Dan is dit dé oplossing!
Liquid_Isokisok: Zolang ze ook een Super Smash Bros maken met alle characters van de verschillende bedrijven en het ding goedkoop en zonder CC online kan, vind ik het best.
Son_Of_A_Gun: Klinkt goed, tenzij de prijs dan verdrievoudigt.
Wicket_Binks: Ja, mooi plan. Sony zorgt voor het design van de kast, Nintendo zorgt voor de 1st party games en Microsoft betaalt
Death_Raiser: Zou prachtig zijn, maken ze allemaal een paar controllers, heb je dus een PS2-, een Xbox- en een Gamecube controller voor hetzelfde systeem en gebruik je de controller die het best bij het spel past dat je wilt spelen
Shaman: Aan de ene kant is het een goed idee, omdat de mensen dan niet hoeven te twijfelen tussen meerdere consoles als ze er een willen kopen, en alle games komen op die console, zodat je niet meerdere consoles hoeft te kopen om alle leuke spellen te hebben. Aan de andere kant, is het slecht voor de game-industrie, omdat er dan geen concurrentie meer is en de hele game-industrie dan minder geld gaat verdienen, en zo de aandelen gaan dalen.
Maxares: Dat zou dus niks worden. Er zou geen concurrentie meer zijn, de bouwers (en de 1st partys) zullen niet meer zo gemotiveerd zijn. Nu moeten de bouwers stunten met prijzen, aanbiedingen en mooie spellen.
Friek: Lijkt me verschrikkelijk eigenlijk. Stel je voor... "Mijn console is beter dan de jouwe!" "Maar we hebben dezelfde!" "Oh ja shit..."
Mistic_Gamer: Jaaaaaaaaa, perfect 1 console. Je hebt alle goede games bij elkaar (Gran Turismo 6, Halo 4, Mario 1024).

POLL UITSLAG

VRAAG: HOE VAAK SPEEL JIJ MMORPG'S?

Dus games als Everquest Adventures, Phantasy Star Online, Ultima Online, Star Wars Galaxies e.d.

Vaak	849 stemmen	(11,2%)
Soms	1243 stemmen	(16,3%)
Nooit	5520 stemmen	(72,5%)

Dus: Een uitslag die we vooraf wel een beetje verwacht hadden. Ondanks de hoge internet penetratiegraad in Nederland, is dit genre hier lang niet zo populair als in bijvoorbeeld Amerika. Het heeft er uiteraard ook mee te maken dat je in Amerika lokaal geen tikken hoeft te betalen.

Check www.powerweb.nl voor de nieuwste poll, het forum, de grootste gamesdatabase van Nederland, demo's, trailers, wallpapers, info over de huidige en nieuwe PU, abonneepremies, het laatste nieuws en meer dope shit!

POWERSPY

■ De schattige game Manhunt komt nu ook naar de Xbox en PC. Een Cubeversie zit er nog niet in, waarschijnlijk is de game niet kleurig genoeg voor Nintendo. Misschien dat Rockstar er voor kan zorgen dat als je opeens iemand van achteren wurgt, hij eerst 'Itse mia' kan gillen.
■ Een nieuwe Need for Speed (waarschijnlijk Most Wanted geheten) en Prince of Persia komen er waarschijnlijk dit jaar nog aan.
■ Overigens zijn er in de Benelux al meer dan 150.000 Need for Speeds verkocht.
■ Op de jaarlijkse Academy of Interactive Arts and Sciences, zeg maar de Oscars voor de gamesindustrie, ging de titel voor beste game overall naar Call of Duty. Beste consolegame was Prince of Persia: The Sands of Time en beste PC-game Call of Duty.
■ Een onderzoek van Sony leerde dat de meeste gamers online speelden met hun PS2 van 17.00 tot 23.00 uur. En laten dat nu net de uren zijn dat de TV normaliter de hoogste kijkcijfers scoort. Weer een teken dat gaming groter en groter gaat worden.
■ In de VS spelen trouwens ongeveer 2.6 miljoen mensen online op hun PS2. Dat is tien procent van het totale aantal PS2-bezitters.
■ Het gerucht gaat dat Viewtiful Joe naar de PS2 komt. Officieel is er echter niks bevestigd.
■ Take Two gaat helemaal voor de PSP. Ze zijn zelfs al bezig met ontwikkelen. Een portable GTA misschien…
■ Dezelfde publisher komt trouwens ook met een vervolg op Serious Sam, genaamd Next Encounter.
■ Volgens Eidos gaat het goed met de nieuwe Tomb Raider. Na de fuck-op van het vorige deel, ligt het lot van de fraaie dame nu in handen van developer Chrystal Dynamics en die doen, als we Eidos mogen geloven, erg goed werk.
■ Maar ja, dat zeiden ze de vorige keer ook..
■ Tot slot onderschepten we nog een mailtje van Ed aan Jan. Onze eindbaas vond dat de tekst van Hitman: Contracts wel erg lang op zich liet wachten, daarbij was duidelijk te merken dat de man flink chagrijnig was vanwege de pijn in z'n ribbenkast: "Hé Jan! Waar blijft die Hitman? Je moest eens weten hoe ik hier zit man. Voel me vastgekit man. Nog erger dan spit man. Nee ben allesbehalve fit man. Nou, toon eens wat pit man of speel je soms met je lid man? Stuur op dan die shit man...."


Een soort stille tocht voor zinloos geweld...


"Vader!!"


De sfeer was om te snijden nadat ze met z'n allen in De Dorstige Ezel op groot scherm gekeken hadden naar het Nederlands Elftal. Het was namelijk uitgedraaid op strafschoppen nemen.



Nieuwe aanslag op je zenuwstelsel

Ik heb al vaker verteld dat de eerste Resident Evil (1997) een spel was dat me behoorlijk aangreep. Tijdens deze gruweltrip op de PSone merkte ik voor het eerst hoezeer de factor angst de emotionele ervaring van een videogame kon verrijken.

Verantwoordelijk voor de allereerste Resident Evil was Capcom's Shinji Mikami die speciaal voor zijn horrortrip een uniek soort besturing bedacht. Stilstaande omgevingen wekten de illusie van 3D-ruimten, waarin werkelijk 3D geconstrueerde spelfiguren zich doorheen bewogen. Het stuurde wat houterig, maar de vreemde spelopzet gaf Mikami wel alle ruimte om de omgevingen zeer rijk te detailleren, wat voor die tijd opzienbarend 'echte' beelden opleverde.

Door de omgevingen in fake-3D vorm te geven, bleef ook nog eens genoeg rekenkracht over om hoofdrolspelers en monsters een paar polygoontjes extra toe te schuiven, waardoor deze bijna net zo realistisch oogden als hun omgevingen. Nadeel van dit inventieve opzetje was wel dat het enkele seconden kon duren voordat een nieuwe kamer was geladen.

GRONDIGE REVISIE

De spelopzet waar Mikami aanvankelijk nog zo om werd bejubeld, kreeg in de onvermijdelijke vervolgspellen steeds meer kritiek te verduren. Sfeer en graphics hadden in deeltje 3 de kracht van de verrassing verloren, waardoor de minpunten van de spelopzet steeds meer gingen irriteren.

In Code Veronica, de Resident Evil remake en Zero leken de geijkte kritiekpunten door Capcom enigszins ter harte genomen. De spelprincipes werden aangepast maar toch waren het niet meer dan verbeteringen van een concept dat in de grond gelijk bleef, een concept dat in zoverre was verouderd dat een complete sloop en wederopbouw eigenlijk de enige manier was om een nieuwe generatie (verwende) gamers weer met bonkend hart achter de console te krijgen. Resident Evil 4 is de game waarin Mikami deze grondige revisie heeft doorgevoerd.

TUINGEREEDSCHAP

Zes jaar na zijn traumatiserende avonturen in Resident Evil 2 vliegt Leon S. Kennedy naar Europa voor een welverdiende vakantie. Of was het nu om de ontvoerde dochter van de Amerikaanse president op te sporen? Hoe dan ook, Leon laat de met bloed besmeurde trappenhuizen even voor wat ze zijn, en wandelt met getrokken pistool een boerendorpje in dat wat Oost-Europees aandoet.

Geen voorgerenderde krappe gangenstelsels in tochtige landhuizen dit keer maar open landschappen en uitgestrekte binnenplaatsen, onder een voorzichtig zonnetje.

Al snel schuifelen de eerste dorpsbewoners in beeld. Geen zombies maar redelijk menselijke figuren die, gewoon, zin hebben je hoofd van je romp te hakken. Daarvoor hebben ze hun tuingereedschap meegebracht, waarmee ze niet alleen vervaarlijk maaiende bewegingen maken maar ook kunnen gooien. De hooivorken en heggenscharen vliegen je om de oren, alsof er weer eens iemand jarig is in De Dorstige Ezel. Natuurlijk laat je je vette kapsel niet zomaar snoeien en knal je de projectielen met enkele welgemikte schoten uit de lucht. Wat is hier aan de hand? Het trance-achtige gedrag van je belagers doet vermoeden dat Leon in een soort voodoo-toestand is terechtgekomen. Of is er toch weer geknoeid met een zombiescheppend virus en zegt Mikami alleen maar dat hier geen sprake van is om ons argeloze gamers op een dwaalspoor te brengen?

BREEDGEDRUKT

De game maakt gebruik van een derdepersoons perspectief, waarbij de camera zo dicht op de rechterschouder van Leon hangt dat je tijdens vuurgevechten het idee krijgt een first-person shooter te spelen. Terwijl je Leon verplaatst met de controlstick, beweeg je met de C-stick het vizier vloeiend in alle richtingen, zodat het voor het eerst in een RE ook mogelijk is om enigszins trefzeker op doelen boven en onder je te mikken.

Het 'first/third-person'-perspectief (Mikami noemt dit zelf "Behind Camera") wordt ondersteund door een verplicht breedbeeldformaat (16:9), waardoor ondanks de aanwezigheid van Leon in de linkerhoek een breed overzicht op de actie blijft behouden. Speel je de game op een 'gewone' TV (4:3), dan wordt het beeld breedgedrukt door de bekende zwarte balken onder en boven in beeld.

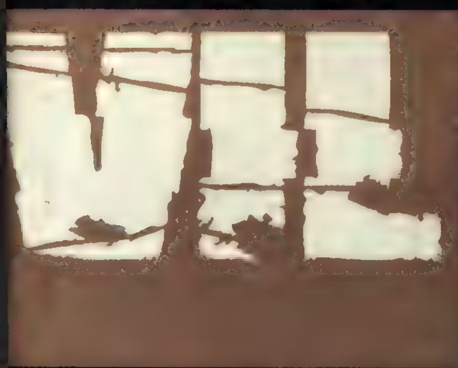

Ik heb niks tegen een pittige discussie maar sommige gasten blijven maar doorzagen.


"Ja, ik ben inderdaad in een ongelofelijk slecht humeur en dat komt omdat m'n broek zo strak zit!" "Kijk dan eens of je vrouw misschien het zeepbolletje er nog in heeft laten zitten."


Als je zo'n plattelander op een dergelijk fraaie manier vol raakt, mag je spreken van een boerengoal.

SPECIALE ACTIEKNOP

Sinds Ocarina of Time ben ik dol op 'speciale actieknoppen', dus ben ik gelukkig dat er eentje aan de RE-ervaring is toegevoegd. Wat je er zoal mee kunt? Nou, je kunt bijvoorbeeld stoelen voor deuren schuiven en ladders omduwen om achtervolgers een tijdje op afstand te houden. Dat laatste is vooral leuk als er al een stel in de ladder zijn geklommen. Minstens zo aardig is het volgende foefje; schiet een vijand in de benen om 'm eventjes stil te zetten, loop er snel naartoe en druk op de speciale actieknop om de sukkel z'n borstkas in te trappen. Zoals het hoort gaat dit met een misselijkmakend geluidseffect gepaard, en het zeer grote aantal hit-animaties (afhankelijk van de hoek waaronder je een bepaald lichaamsdeel raakt) daagt uit tot verdere anatomische experimenten.



De functie van de speciale actieknop (die met de letter A erop) verandert afhankelijk van de situatie en hetgeen Leon omhanden heeft. Achter het stuur van een speedboat gebeurt er bijvoorbeeld wat anders dan wanneer je een verrekijker of handgranaat in je vingers hebt.

MOOIE DINGEN

Net als in Code Veronica zijn alle objecten en omgevingen in RE4 volledig in 3D opgebouwd, dit keer zonder lange laadtijden of de piepende-deur-animaties die deze moeten verhullen.

Ik zou hier graag bij willen vertellen dat de graphics de mooiste zijn die ik ooit in een consolegame tegenkwam maar dat staat zo overdreven. Als je de remake hebt gespeeld, weet je al dat Mikami een meester is in het creëren van sfeervolle lichteffecten en andere adembenemende visuele details, en als je dan weet dat hij in RE4 het onderste uit de kubus wil halen met machtig mooi maanlicht, wisselende weersomstandigheden, wapperende stoffen, versplinterende ramen, wonderschone watereffecten en veel fakkels en andere vlammende voorwerpen, kun je zelf wel concluderen dat er mooie dingen gaan gebeuren (laat je dus niet in de war brengen door de crappy screenshots die tot op heden beschikbaar zijn).

ZOMPIGE MOERASSEN

Natuurlijk rijst de vraag of het spel in de open, zonnige omstandigheden wel in staat is de terroristische aanslag op je zenuwstelsel uit te voeren die van de vorige Ressies zulke verkwikkende ervaringen maakte.

Mocht je hieraan twijfelen, dan doet het je vast goed te horen dat er na het wellicht wat luchtige begin nog genoeg duistere gangetjes op Leon liggen te wachten.

Waan jezelf in zompige moerassen, waarin een door de maan verlicht pad je naar een vervallen hutje voert en vraag jezelf af of je nog wel verder durft.

Je zult wel moeten om de latere levels in het spel te bereiken, levels die Leon onder andere tegenover torenhoge eindbazen plaatst.

En voor de fans van de klassieke RE-ervaring wordt er onderweg vast ook nog wel zo'n ouderwets gezellig landhuisje aangedaan...


De graphics worden écht fantastisch en de sfeer weer als vanouds.


Alleen een andere omgeving is niet genoeg. We willen verrast worden!

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

PC

VERWACHT: ZOMER 2004

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/LORDOFTHERINGS

Wie dacht dat het na de bioscoopfilm Return Of The King voorgoed afgelopen was met Tolkien's erfgoed, heeft het mis. Deze zomer laat EA de strijd opnieuw losbarsten in Battle For Middle-Earth.



Al weken voor aanvang van de nacompetitie braken er relletjes uit in Volendam voor de beste kaartjes.

Wow, dat is er een met metallic slagtanden, parkeerhulp, sunroof en op afstand bedienbare slurf!



Ik was behoorlijk melancholisch toen ik Return Of The King op het witte doek had gezien. Hoe geweldig ook allemaal, het betekende eveneens het einde van jaren voorpret en speculatie. Het Lord Of The Rings boek kan nu definitief de kast in. Maar niet als het aan de spelletjesmakers ligt, die zijn nog lang niet klaar met Tolkien's universum en Jackson's filmvertellingen.
Zo staat er een ambitieuze MMORPG in de steigers (Middle-Earth Online) en slaat EA deze zomer weer op de oorlogstrom met The Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth. En met de wetenschap dat de makers van Red Alert 2 en Command & Conquer: Generals achter de knoppen zitten, zorgde dit nieuws destijds voor behoorlijk wat

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

opschudding onder zowel strategen als LotR fans.

HELDEN VS. BATALJONS

De vraag die zich meteen aandient is deze: hoe gaat EA de grootschalige, epische gevechten uit de films in beeld brengen als game? Kiezen de makers voor de Total War aanpak van Creative Assembly of gaan ze voor de kleinschalige manier zoals in War Of The Ring van Liquid Entertainment? Een spel als laatstgenoemde wordt Battle For Middle-Earth zeker niet, en dat is maar goed ook want ondanks dat die bewuste game als RTS an sich prima te pruimen was, miste het de grootschaligheid die we hebben leren kennen door het spektakel uit de filmzalen.
Je moet echter ook niet rekenen op duizenden units zoals in Total War, maar EA gaat wel voor enorme legers. Een slordige vijfhonderd hakkende, schreeuwende en rennende eenheden kunnen tegelijk in beeld vechten en dat zijn er aanzienlijk meer dan in C&C: Generals.
Speciale eenheden en helden zoals Aragorn zijn nog gewoon persoonlijk met de muis te besturen maar eenheden die in groten getale ten strijde trekken, komen als bataljons in het spel. En dat is de eerste keer dat de C&C makers afstappen van hun geloof. Dat moet ook wel, om het massale karakter van de gevechten te benadrukken, maar ik ben toch benieuwd hoe dat uitpakt.

"Sorry sergeant, ik word net opgepiept dat m'n cavia in het ziekenhuis is opgenomen. Ik moet echt gaan."



RIVENDELL IN AS?

In tegenstelling tot Middle-Earth Online kun je hier zowel de good guys als de bad guys spelen. Alle grote gevechten - en een scheut extra confrontaties - uit de drie films passeren de revue. Van Minas Tirith en Helm's Deep tot de eindconfrontatie met de legers van Sauron.
Speel je aan de evil zijde, dan kun je uiteindelijk met je legers Orcs en Uruk-Hai's het fraaie Rivendell in as leggen.
De basic legers van Sauron zijn goedkoper maar zwakker en doen net als in de film dienst als kanonnenvoer. Het zijn de Trollen en de Nazgûl waar de mensen, elfen en dwergen zich pas echt serieus tegen moeten wapenen. Dat kan onder andere door magie, want Gandalf's witte staf zal niet werkeloos blijven.
In multiplayer wijkt EA eveneens af van de bekende paden. Zo kunnen spelers zich laven aan een verhalende campaign mode waarbij eerdere potjes invloed hebben op potjes die volgen en je dus keuzes moet maken voor de nabije toekomst.
Hopelijk slaagt EA erin om de filmsfeer nauwgezet te vertalen naar unieke en pakkende strategy gameplay want doorsnee middeleeuwse fantasty games hebben we inmiddels meer dan genoeg.



Maar liefst vijfhonderd units in beeld en die beelden beloven heel veel goeds. Wat wil je dan ook: de looks van Return Of The King met de strategie van Generals... sssslurp.



Wat voor monstersysteem heb je nodig om dit alles fraai in beeld te krijgen? En in hoeverre slaagt EA er in RTS gameplay op juiste wijze te ver-command & conqueren?



Volgens ingewijden moet Jade Empire dé opvolger worden van Star Wars: Knights Of The Old Republic. Gaat BioWare weer voor zo'n klapper zorgen?



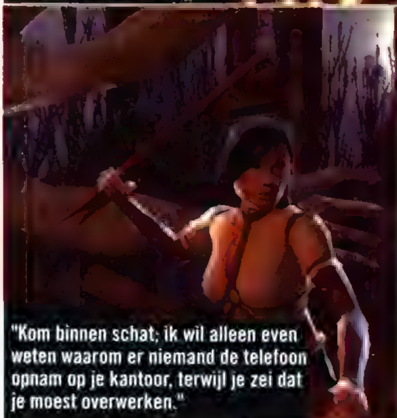
JADE EMPIRE

Wat was Star Wars: Knights Of The Old Republic een geweldig spel! Diepgang, vette missies, vrijheid, coole battles, quests en natuurlijk de mogelijkheid om het spel zowel als dark of als light te spelen. BioWare heeft de smaak te pakken want ze waren er als de kippen bij om de officieuze opvolger van dit meesterwerk aan te kondigen op de Tokyo Game Show. Ik zeg bewust officieus omdat er volgens de wandelgangen in het diepste geheim alweer gesleuteld wordt aan KOTOR 2. Jade Empire is dan ook een op zichzelf staande action-RPG die echter wel de nodige raakvlakken heeft met BioWare's laatste kunststukje.

VECHTSTIJLEN

Jade Empire speelt zich af in het mystieke China, in een niet nader genoemde tijd waarin magie en martial arts hand in hand gaan en natuurgeesten en duivelse krachten alom aanwezig zijn.
De speler kan, nog meer dan in KOTOR, een eigen karakter samenstellen en deze volledig kneden tot een gewenst alter ego. Het enige gegeven is dat je een net afgestuurde leerling in de martial arts bent, maar je echte scholing moet eigenlijk nog beginnen.
Vrijheid is ook nu weer het toverwoord en je kunt je personage bekwamen in dertig verschillende vechtstijlen die weer onder te verdelen zijn in de Martial Arts School, de Magic School en de Weapon School.
In tegenstelling tot veel andere RPG's dwingt het spel je niet om een stijl of school rigide te volgen maar kun je juist combineren. Iedere school kent weer verschillende vechtstijlen en tijdens de combat kun je via de pauzeknop een andere vechtstijl kiezen.
Iedere stijl kent weer verschillende moves en afhankelijk van je statistieken, voer je die moves beter of minder goed uit. De combat is dus meer actie georiënteerd, maar door het switchen van stijlen nog altijd zeer tactisch en diep.
Zo kun je bijvoorbeeld eerst je tegenstander lens slaan met een reeks verschillende wapens, vervolgens wissel je naar een magische vechtstijl en verander je in een natuurgeest om uiteindelijk af te sluiten met de verdedigende Willowstijl, alvorens je uitgeputte tegenstander definitief neer te sabelen.


Zeker alle afleveringen van het Gamekings-seizoen in één keer bekeken...

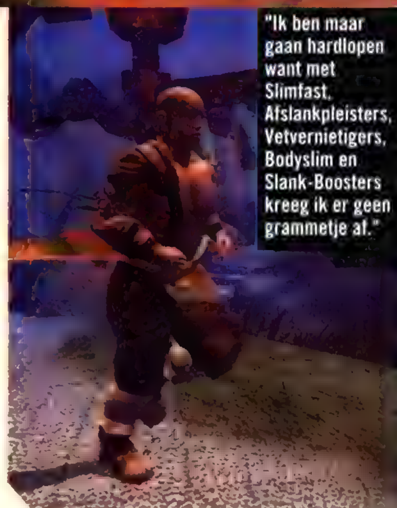

"Kom binnen schat; ik wil alleen even weten waarom er niemand de telefoon opnam op je kantoor, terwijl je zei dat je moest overwerken."

DEMONISCH

Verschillende stijlen en moves leer je bij verschillende Masters en zo kun je zelf kiezen wat je het meeste aanspreekt.
De vijanden variëren van mensen van vlees en bloed en andere kundige martial arts personages tot mythische, beeldvullende demonen. Want zoals het een goed avontuur betaamt, is er ook nu weer een duivelse kracht aan het werk en dat resulteert in de nodige monsters en kwelgeesten om je skills op te testen.
Grafisch smaken de eerste beelden naar meer. Jade Empire maakt gebruik van een verbeterde KOTOR-engine die drie keer meer(!) detail op je beeldschermpje tovert. Verschillende tot de verbeelding sprekende locaties, zoals de zwevende keizerlijke paleizen of de weidse rijstvelden, komen dan ook prachtig in beeld. Ook de karakters zelf kennen tonnen meer detail dan de helden en boeven uit KOTOR.

VROEG

Het is nog te vroeg om nu al de loftrompet te steken over BioWare's Chinese avontuur maar gezien de CV van de ontwikkelaar (de Baldur's Gate-serie, Neverwinter Nights en KOTOR natuurlijk) moet het wel heel raar lopen, wil dit uitlopen op een fiasco.
De enige irritatie op dit moment is de vaagheid van de releasedatum want zelfs bovenstaande vermelding van Q4 2004, is uiterst onzeker. Maar ja; voor een 'Keizer' dien je nu eenmaal geduld en nederigheid op te brengen...


"Ik ben maar gaan hardlopen want met Slimfast, Afslankpleisters, Vetvernietigers, Bodyslim en Slank-Boosters kreeg ik er geen grammetje af."

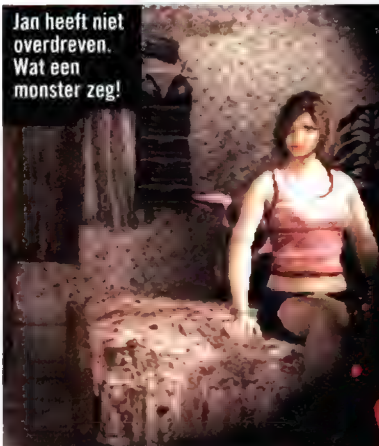

Uitgebreide Martial Arts en veel betere graphics dan KOTOR!


BioWare goes China, als dat maar goed gaat...

JAN

SILENT HILL 4: THE ROOM

VERWACHT Q4 2004


Jan heeft niet overdreven. Wat een monster zeg!


Maandag maak ik altijd spaghetti met rode saus.

Wat een verschrikkelijk gat. Daar zal elke professionele metselaar slapeloze nachten van krijgen.


Ik weet niet wat de buurman aan het ophangen is maar volgens mij overschat hij de dikte van de muren behoorlijk.

Het survivalhorror genre is populairder dan ooit en Silent Hill is misschien wel de meest disturbing franchise van allemaal. Nummer 4 haalt in ieder geval weer heel wat uit de kast...

Horror-liefhebbers hebben niets te klagen dit jaar. Met Forbidden Siren, Project Zero 2, The Suffering en twee nieuwe Resident Evil's in de pijplijn, zul je aan ijzingwekkende speelervaringen geen gebrek hebben.
Silent Hill verdient opzeker een plaatsje in de galerij der griezel grootheden. Geen enkele serie is zo macaber en luguber als Silent Hill. Zijn het bij Resident Evil vooral zuchtende zombies die je de stuipen op het lijf jagen, Silent Hill bestookt de speler met unieke, surrealistische angstwerelden gevuld met de meest weerzinwekkende monsters en gedrochten.
Je vraagt je af wat voor zieke types het keer op keer klaarspelen om dergelijke walgelijke creaturen op het beeldscherm te toveren.

HELP...ME!

De hoofdpersoon in Silent Hill 4 is Henry Townshend, en hij heeft een probleem. Hij kan zijn appartement niet uit omdat de deur dicht zit... met een dozijn hangsloten en kettingen! Wie dat geintje geflikt heeft... hij heeft geen enkel benul. Als dan ook nog de telefoon gaat en hij een wanhopige vrouwenstem "Help... Me!" hoort roepen, schrikt hij zich helemaal het apelazerus. Zeker als hij bemerkt dat de draad van de telefoon is doorgesneden!!! Ja, lieve kindertjes... het is weer Silent Hill time.

GAPEND GAT

Spelend als Henry moet je de alternatieve nachtmerrie werelden betreden en doorkruizen om achter het hoe en waarom van de bizarre gebeurtenissen te komen. Waarom heb je van die afgrijselijke nachtmerries, waarom kun je je appartement niet uit en waarom vind je steeds van die rare briefjes onder de deur?
Als je even op adem wilt komen en een plasje wilt plegen in je toilet – die deur zit goddank niet 'dichtgespijkerd' met tientallen sloten – valt het je op dat er opeens een heel erg groot gat in de muur zit. Een gapend hol, omringd door roest en bloedsporen. En ja, wat kun je dan anders doen, dan erdoor kruipen?

SILENT HIL

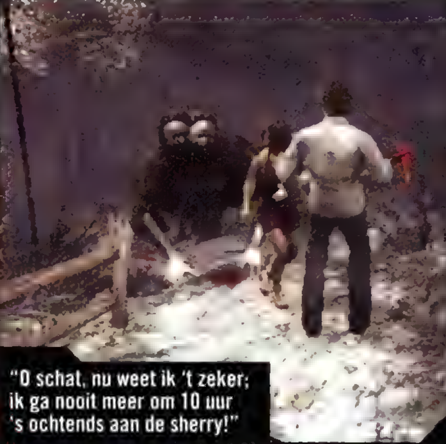


RANZIG & SLIJMERIG

Via dit gat kom je in de bekende Silent Hill levels die walgelijker ogen dan ooit. Alles ziet er weerzinwekkend uit waarbij de muren besmeurd zijn met bloed en bruine smurrie, en de traliehekken en installaties er verroest en afgeragd bij hangen. De eerste monsters die je tegenkomt lijken op gevilde honden met veel te lange, slijmerige tongen, daarna komen de kwijlende bloedzuigers van twee meter lang en bijtende vleermuizen.
Al snel wordt het nog ranziger en

SILENT MULTIPLATFORM?

Zoals gebruikelijk bij de Silent Hill serie, komt de game eerst op de PlayStation 2 uit. Dat het spel in een later stadium voor andere platformen verschijnt, lijkt echter aannemelijk. Surf je naar de officiële website, dan zie je al vrolijk het felgroene Xbox logo naast dat van de PlayStation prijken. En trekken we die lijn even door dan is de kans groot dat dit vierde griezelavontuur ook de PC aandoet.


Mijn god, de nachtmerrie voor elke PU redacteur: een werkkamer!

"O schat, nu weet ik 't zeker; ik ga nooit meer om 10 uur 's ochtends aan de sherry!"





L 4: THE ROOM

kruipen lijkwitte lichamen letterlijk uit de muren, terwijl ze zich zuchtend en krijsend trachten te ontdoen van hun gitzwarte pekslierten. Ook een kruipende torso met dubbele babyhoofdjes, bijeen gehouden door graaiende, witte apenklauwen is genoeg om je zeurende kleine broertjes en zusjes voorgoed bij je PlayStation 2 vandaan te houden. Brrrr....

THIRD ÉN FIRST-PERSON

In ieder duister en afschrikwekkend level los je puzzels op en sla je de monsters van je lijf. Een verademing hierbij is de keuze om in realtime van wapen te wisselen. Niet langer hoef je eerst een menuutje te openen, wapen te kiezen en weer terug het spel in te gaan. Het werd godbetert een keertje tijd.

Als je genoeg puzzels hebt opgelost (of niet?), keer je via speciale portals weer terug in je normale appartement. Alhoewel normaal? Niets is normaal in Silent Hill 4 want ook in de beschutting van je eigen kamer - die je ziet vanuit first-person en dus min of meer à la Myst speelt - vind je vreemde clues en rare vooruitwijzingen.

Het wrange is dat je door het kijkgaatje in de deur je buren op de gang kunt zien. Hen bereiken of om hulp schreeuwen, ligt echter niet in je macht. En dus kruip je maar weer dat duivelse gat in, op zoek naar antwoorden in deze levende hel...

BEZWETE HANDJES

Zelf zegt Konami dat Silent Hill 4 de engste, meest zieke versie uit de reeks wordt.

Promopraat of niet, fans van de serie kunnen waarschijnlijk gerust in hun bezwete handjes wrijven. Met de stijl en de typische Silent Hill sfeer zit het ook in The Room wel goed.

Maar zoals Boris terecht meldde in zijn review van Forbidden Siren, zijn de vaak houterige combat controls en ontelbare dichte deuren in survial horror games ronduit irritant. De levels die we speelden tijdens de demonstratiedag bij Konami, kenden deze doorntjes in het oog ook.

Toch is de voortdurende overgang van alternate reality naar je eigen appartement erg origineel en doorbreekt dit enigszins de traditionele gameplay.

Het switchen van first- naar third-person is bovendien een aardige vondst, zeker omdat daardoor de gebeurtenissen in je eigen appartement een adventure-achtig tintje krijgen.

Of dit alles genoeg is om de vernieuwingsdrang van kritische gamers te bevredigen, waag ik te betwijfelen. Maar dat je deze herfst een lugubere en spannende game voor de kiezen zult krijgen, staat buiten kijf!

+ Omdat de makers zichzelf weer lijken te overtreffen met ziekelijke monsters en nachtmerries veroorzakende shit.

− De hoofdrolspeler is een beetje een slome duikelaar. Hopelijk gaat de gameplay verder dan het bekende monsters tot moes rammen en aan dichte deuren rammelen.


Kom op nu achteraan sluiten, je hebt al zeker drie keer geschoten, en nou zijn wij!

Er komt een boel bij kijken. Denk aan het strategisch positioneren van je manschappen, zorgen dat iedereen gedekt is, opletten dat er geen gaten in de dekking vallen en als er dan toch stront aan de knikker komt, zorgen dat al je mannen heelhuids thuis komen aan het eind van de dag.
De besturing lijkt in het begin heel indirect maar als de strijd losbarst, werkt het goed. Je kunt zonder al te veel moeite zien of mannetjes goed gedekt zijn of niet en hoe het zit met de status van de objecten waarachter ze zich verschuilen.
En dat is juist zo cool. Bijna alles kan kapot en dekking zoeken achter een struik of een auto is toch heel wat anders dan je verschuilen achter een muurtje. De struik biedt nauwelijks dekking en de auto wordt makkelijk doorzeefd en kan zelfs ontploffen.

FULL SPECTR

Full Spectrum Warrior wordt een van de vetste oorlogsgames van de laatste jaren. Ik zal jullie vertellen waarom.

Full Spectrum Warrior wordt gemaakt door Pandemic Studio's, ooit nog verantwoordelijk voor een schandalig slechte aflevering in de Army Men reeks.
Pandemic kreeg een opdracht om voor het Amerikaanse leger een combat simulator te ontwikkelen die toekomstige soldaten moest leren hoe te handelen bij gevechtssituaties in stedelijke omgevingen.
De simulator werd een groot succes en Pandemic besloot om een aangepaste versie uit te brengen als videogame. Goed idee van ze want het realisme van deze game werkt als een frisse wind op een warme dag. Maar eerst meer over de game. De oorlog waarin je verwikkeld raakt, speelt zich af rond een fictief conflict waarbij een gewapende groepering via een coupe de macht grijpt in een Noord-Afrikaans/Arabisch(?) land.
De nieuwe machthebbers beginnen vrijwel gelijk met etnische zuiveringen. De wereld is geschokt en de Navo besluit een troepenmacht te sturen en in te grijpen. Jij speelt een sergeant en mag in de voorste linies de kastanjes uit het vuur gaan halen. Je bent verantwoordelijk voor je platoon dat bestaat uit acht man, verdeeld over twee squads van vier.

TACTIEK

Full Spectrum Warrior is geen first-person shooter maar eerder een tactische third-person action game. Met een cursor selecteer je squads of individuele soldaten. En met je linker analoge stick geef je opdrachten en bevelen.

HET VOLLEDIGE SPECTRUM

Zoals de naam al doet vermoeden, bestrijkt Full Spectrum Warrior het hele spectrum van de hedendaagse oorlogsvoering zoals die wordt ingevuld door de infanterie, en dan met name de Amerikaanse infanterie.
Tijdens mijn speelsessies met deze game moest ik regelmatig terugdenken aan de beelden van de laatste oorlog in Irak. Op een gegeven moment was de wereld live getuige van een aanval van Amerikaanse mariniers op een huizencomplex. Het gevecht duurde letterlijk uren en was

PANDEMIC STUDIO'S • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.THQ.COM







live te volgen op CNN. De meeste mariniers bleven gedurende het hele gevecht gewoon stil liggen, schoten heel af en toe eens in de richting van het complex en het hoogtepunt was een soldaat die een zogenaamde Rocket Propelled Grenade (RPG) afschoot op het complex. Eigenlijk best saai zo op het eerste gezicht.
Toch gebeurde er tijdens het gevecht een heleboel dingen. Soldaten namen tactische posities in, bespraken de situatie en deelden bevelen uit. Het leek saai omdat je als verwende televisiekijker gewoon wat spectaculairders verwacht. Ze hebben die M16's, handgranaten en RPG's toch niet voor niks. Knallen met die shit! Ik wil vette ontploffingen en kogels zien inslaan. Zo dacht ik er toen over in ieder geval...

en al die mariniers lagen gewoon de omgeving in de gaten te houden zodat andere mariniers het complex konden bestoken of een manier konden vinden om de vijand uit te schakelen zonder al te veel kleerscheuren op te lopen.
Gewoon rustig wachten totdat er een paar tanks of Apache gevechtshelikopters langs komen die de boel even platgooien voor je.
Tactiek, daar draait het allemaal om en als je dat begrijpt, zul je Full Spectrum Warrior echt helemaal de bom vinden. Geen dom geknal of in je eentje de held uithangen. Deze game gaat diep en dat is iets dat ik eigenlijk nog niet eerder op de Xbox heb gezien. Niet op deze manier in ieder geval.

"FULL SPECTRUM WARRIOR IS EEN NATTE DROOM VOOR ELKE OORLOGSFREAK."



UM WARRIOR

NIET VOOR RAMBO'S

Nu pas, na het spelen van een preview-versie van Full Spectrum Warrior, begrijp ik waarom die gasten zo lang bleven liggen en helemaal niet met z'n allen op het complex afstormden om er als een soort Rambo's op los te knallen. Zo werkt oorlog gewoon niet.
Dekking is het belangrijkste dat er is



DE EERSTE KOGELS

Full Spectrum Warrior is een natte droom voor elke oorlogsfreak. Het realisme is werkelijk fantastisch en je leert ook echt een heleboel over Urban Warfare Tactics.
Ga bijvoorbeeld nooit met je hele squad achter een auto wachten totdat de vijand langs komt, dat is vragen om een bloedbad.
Kies liever eerst goed positie, verken de omgeving, zorg dat er meerdere posities gedekt worden door andere posities en als het dan toch allemaal uit de hand loopt, kun je altijd nog opnieuw beginnen dankzij het super overzichtelijke replaysysteem.
De game onthoudt de hele missie zoals je die gedaan hebt en je kunt op elk willekeurig ogenblik terug naar een vorig moment in de missie. Dat betekent overigens niet altijd dat die ene sniper die je halve team omzeep hielp, ook weer op dezelfde plek zit.

Op het eerste gezicht is Full Spectrum Warrior misschien wel meer een puzzelgame dan een combat simulator maar vergis je niet; als de eerste kogels om je oren vliegen zit je op het puntje van je stoel en stroomt het zweet langs je voorhoofd.
Dat is leuk maar nog leuker is het als je met zijn tweeën co-op via Xbox Live samen speelt. Wij hebben het helaas nog niet zelf kunnen doen maar hier lees je absoluut meer over in de uiteindelijke review.


Omdat het tijd werd voor iets nieuws in dit genre. Omdat de gameplay diep en intelligent is. Omdat oorlog sowieso een prima inspiratiebron is voor videogames. Omdat de Amerikanen gewoon trainen met deze shit!


Nou, niets!

BREAKD



"Olleke bolleke rebusolleke, olleke bolleke knol!"

Briljante mislukking?

In Japan is verdeeld gereageerd op de release van Breakdown. Aan Namco's nieuwste action adventure lijkt een boel te mankeren maar sommige gamers zien in, dat Breakdown ook zijn briljante momenten kent. Ik sloot me twee weken op met de Japanse versie...

De Japanse versie van Breakdown bestaat voor negentig procent uit Engelse tekst. Dat komt mooi uit want ik spreek precies vijf woorden Japans en ik ben bang dat die niet geschikt zijn voor publicatie (hoewel ik me er in de plaatselijke nachtclubs tijdens de TGS redelijk mee kon redden...). Liever vertel ik waar Breakdown precies over gaat en vooral ook wat er zo bijzonder is aan deze game, die op de afgelopen Tokyo Game Show een verpletterende indruk op me maakte. Breakdown vertelt het verhaal van Derek; een (zo lijkt het) gewone soldaat van een elite-eenheid die gevangen zit in een militair complex. Hij ligt op bed, eet wat van een hamburger die hem wordt gebracht en verliest het bewustzijn. Terwijl zijn blik wazig wordt, ziet hij nog net de soldaten binnenkomen om hem te vermoorden. Hij sluit zijn ogen... Maar Derek sterft niet, hij wordt gered door een meisje, Alex, die verbluffend goed kan vechten. Ze kent Derek en is verbaasd dat Derek haar niet meer kent. Als Derek weer wat helderder wordt, kan hij zich sowieso niet zo heel erg veel meer over zichzelf herinneren.

Er moeten dus een boel mysteries worden opgelost. Niet alleen over Derek's verleden maar ook over de rol van Alex en over de vreemde gemuteerde vechtersbazen die ze tegenkomen.

STIJL

Het is vooral de stijl van de game die diepe indruk maakt op iedereen die het inmiddels al heeft gespeeld. Namco heeft gewerkt aan een prachtige first-person engine die je letterlijk in de schoenen plaatst van de hoofdpersoon. Geloof me, dit gaat veel verder dan de first-person view die we gewend zijn en waarbij je een beetje wiegend achter je gun aanloopt.
In dit technische hoogstandje van Namco zie je werkelijk alles vanuit die eerste persoon. Sterker nog, je ziet alles zoals je het zou zien als je het zelf zou meemaken. Het is zo goed gedaan dat je soms zelfs een heel klein beetje misselijk wordt, gewoon omdat je gevoel niet overeenkomt met de bewegingen die Derek maakt.
Nadat Alex de soldaten heeft verslagen, helpt ze Derek overeind komen en steekt haar vingers in zijn keel. Derek kotst de vergiftigde hamburger uit in de plee en PATSA! daar istie dan: een legendarisch videogame moment! Zo'n moment dat je je over tien jaar nog steeds zult herinneren. "Weet je nog dat stuk met dat kotsen in Breakdown"?
De beleving van het verhaal van Breakdown wordt op deze manier ongelofelijk intens.

GEEN SHOOTER

Breakdown is geen first-person shooter; het is een first-person action adventure met de nadruk op adventure. Er moet wel geschoten worden in de game maar hand-to-hand combat is nog veel belangrijker.
Derek blijkt al vrij snel over extreme krachten te beschikken die goed van pas komen als er bovennatuurlijk sterke tegenstanders komen opdagen. Zou het toeval zijn dat Derek dezelfde krachten heeft als deze cyborgs? Of zijn het geen cyborgs? Of heb ik nu te veel gezegd?
In ieder geval hoef je van de puzzels geen al te grote uitdaging te verwachten want het is allemaal kinderlijk eenvoudig. Sleuteltje zoeken, deur openmaken en een nieuwe gang verkennen. Als je toch wilt schieten, zul je merken dat je niet al te precies hoeft te zijn. Derek knalt gewoon

> "HET LIJKT WEL ALSOF JAPANNERS VERSLAAFD ZIJN AAN DIE GRIJZE KUTGANGEN!"





Mooie advertentie hoor: 'Ga voor de goedkoopste laser-behandeling naar opticien S.Wonder.' Volgens mij zat ie er nog een paar keer naast ook.



"Ze zeiden toch dat hier ergens een gewapende chick moest zitten. Zie jij wat?"
"Nee, niks, maar ik weet wel dat ze behoorlijk ongesteld is."

NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

OWN

vanzelf min of meer in de goede richting.
Lekker belangrijk ook. Het voelt gewoon veel beter om op een tegenstander af te lopen en hem met een ongelofelijke rotschop naar de andere kant van de kamer te trappen. Dat ziet er trouwens ook erg goed uit.

EMOTIES

Omdat je als speler nooit je eigen character ziet, ben je aangewezen op de emoties op de gezichten van anderen. Er is een briljant moment waarin Derek en Alex van een hoog gebouw afspringen en je Alex met één hand vasthoudt. De twee kijken elkaar gedurende de hele val aan. De angst op haar gezicht is bijna onwerkelijk en het doet meer met de spanning in de game dan alle monsters, ontploffingen en plotwendingen bij elkaar.

SPIEGELS

Overigens zijn er wel momenten dat je jezelf kunt zien. Door de levels heen staan hier en daar spiegels. Ik moet zeggen dat het gelijk nep voelt. Het klopt niet.
Je voelt jezelf in de game veel beter dan je er in werkelijkheid uitziet. Alsof je naar een karikatuur van jezelf zit te kijken.
Ik denk dat dit een beetje illustratief voor Breakdown is. De nieuwe first-person view maakt het spel echt een juweeltje maar de makers lijken niet te beseffen hoe belangrijk hun ontdekking eigenlijk is. Het is alsof ze niet goed hebben nagedacht over wat er met dit gameplay-sieraad allemaal te doen valt.
Het spel speelt zich voor tachtig procent af in saaie lange grijze gangen waarbij de meeste deuren op slot zitten. Het lijkt wel alsof Japanners verslaafd zijn aan die grijze kutgangen want je ziet ze in zoveel games terug. Zo mooi als sommige graphics zijn, zo duf en sfeerloos zijn de meeste textures.

PRACHTIG VERHAAL

Het verhaal van Breakdown belooft echter iets fantastisch te worden. Volgens de makers is het een kruising tussen The Matrix en Total Recall. Nu is dat makkelijk gezegd maar het is waar dat er een aantal zeer spectaculaire plotwendingen in de game zitten. Het was voor mij in ieder geval boeiend genoeg om de Japanse versie uit te spelen.
Overigens verwacht ik niet dat de Europese versie heel erg veel anders zal zijn. Hopelijk komen de textures iets beter tot hun recht, omdat het PAL-systeem nu eenmaal mooiere kleuren produceert dan het Amerikaanse en Japanse NTSC-systeem.
Anyway, ik wil deze preview afsluiten met de volgende wijze woorden. Breakdown is een heel bijzondere game die de grenzen van het genre verlegt maar er tegelijkertijd niet in slaagt om het typisch Japanse lange-grijze-gangen-syndroom van zich af te schudden. Dat is jammer.
Aan de andere kant blijft dit een preview, gebaseerd op de Japanse versie en gaan we geen definitief oordeel vellen tot we de Europese review-versie in onze Xbox hebben zitten. ◄



"Maak me gek!"

Héhé, don't crush The Pastrelli's!

Echt, hier draait m'n werkster haar hand niet voor om. Die is wel wat gewend na mijn weekje alleen thuis.

- Nieuwe first-person view is een juweeltje.
+ Al die grijze gangen verknallen de sfeer.



Transformers

■ ***Van de nieuwste generatie Transformers op TV moest ik niet zoveel hebben; tot ik de preview-versie van deze Transformers game in mijn handen gedrukt kreeg...***

De eerste keer dat je de driehoektoets indrukt, heeft iets speciaals. De soepelheid waarmee de Autobot opspringt, zichzelf opvouwt om vervolgens als auto terug op de grond te komen, is een genot om naar te kijken. Het laat ook meteen zien dat de makers met heel veel liefde voor en kennis over het fenomeen Transformers aan dit spel hebben gewerkt.


Transformers? Dit is meer Lego!


Oei, blik op de weg...

Zo op het eerste gezicht is Transformers een game voor de echte fans; jongetjes die iedere ochtend hun Transformers speelgoed oppoetsen, de tekenfilmserie volgen en de strips van achter naar voren uitlezen.
De game Transformers is echter meer dan dat; het is een avontuurlijk schietspel dat z'n inspiratie haalt uit spellen als Metroid en Halo en bovenal kwaliteit uitademt.

VRIJHEID

De gebieden waarin je terechtkomt zijn bijzonder groot. Iets wat je in eerste instantie niet zo opvalt, aangezien je eerste wandeling/autorit vermoedelijk enigszins onwennig aanvoelt. Naarmate je echter steeds meer vertrouwd raakt met het gegeven dat je kunt transformeren waar en wanneer je maar wilt en er geen vaststaande route gevolgd hoeft te worden, zie je pas hoe groot het te betreden gebied is.
Je hebt als speler heel veel vrijheid, hoewel die uiteraard z'n grenzen kent. Zo kun je steile hellingen niet betreden, diep water niet doorkruizen en stuit je heel af en toe op een onzichtbaar muurtje. Verder ben je echter vrij om te gaan en te staan waar je maar wilt.
Je eerste voetstappen in de jungle van de Amazone mogen dan ietwat aarzelend zijn maar al snel ben je gewend aan de besturing. Je rent al schietend en schuilend op een groepje Decepticlones af, transformeert en rijdt ze met volle vaart omver. Je transformeert weer en schiet de overgebleven robots aan gort. Op deze wijze stuit je al snel op je eerste Minicon, de daadwerkelijke reden waarom de Transformers naar planeet Aarde zijn afgereisd.

MINICONS

In de strijd om Cybertron (de thuisplaneet van de Autobots en Decepticons) kunnen de Minicons de doorslag geven. Degene die deze kleine robots in zijn macht heeft, zou de strijd in z'n voordeel kunnen beslechten.
De Minicons moet je zien als een soort powerups. Ze geven je extra vuurkracht, bescherming of zelfs nieuwe vaardigheden. Maximaal vier Minicons kun je aan de door jou gekozen Transformer (Optimus Prime, Hot Shot of Red Alert) toewijzen.
Je dient echter wel rekening te houden met een aantal zaken. Zo kun je niet te veel energieslurpende Minicons tegelijkertijd inzetten en hebben bepaalde Minicons vaste posities. Onder de R1 knop zit bijvoorbeeld standaard je laser en L1 is om te kunnen springen en daar kun je dus geen secundaire vuurkracht onder stoppen.
In ieder gebied dat je betreedt, zitten Minicons verstopt. Sommige kun je pas bemachtigen als je een bepaalde extra vaardigheid hebt gevonden. Denk aan de hangglider die je in staat stelt die ene Minicon te pakken die bovenop een dropship ligt.
Duidelijk een vleugje Metroid, maar ook zien we invloeden van Halo terug. Met name als we kijken naar bepaalde Decepticlones die zich verschuilen achter een schild of de vele ruimteschepen die nieuwe manschappen af komen zetten.


"Zeg kleine vriend, kun jij je transformeren in een kop hete chocola?"

HOOGTEPUNT

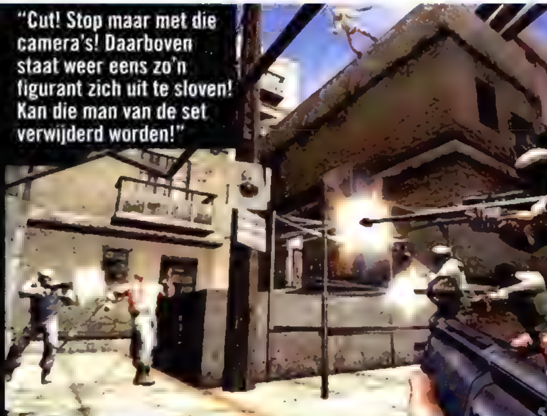
Het heeft er veel van weg dat Atari met Transformers een uitermate goed spel in handen heeft (waarbij de vele vuurgevechten een belevenis op zich zijn en ik het gevecht met de torenhoge Tidal Wave nu al als hoogtepunt moet noemen).
Wel moet ik even melden dat het positieve karakter van de preview mede is te wijten aan het feit dat het geschreven is door een fanboy. Inderdaad, iemand die iedere ochtend zijn Transformers oppoetst, zaterdagochtend voor de buis zit en de strips helemaal stuk leest. 'T is maar dat je het weet. ◀


De game lijkt genoeg kwaliteit te hebben om zelfs door niet Transformers fans gewaardeerd te worden.

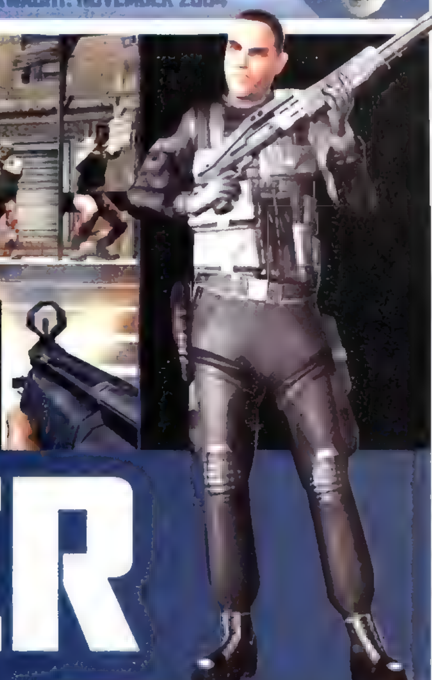

Veel Transformers fans hebben 't niet zo op de nieuwste tekenfilmserie waar deze game grotendeels op is gebaseerd.



"Cut! Stop maar met die camera's! Daarboven staat weer eens zo'n figurant zich uit te sloven! Kan die man van de set verwijderd worden!"



Gelukkig had de plaatselijke middenstand de rolluiken op tijd gesloten, bang als ze zijn voor glasschade. Het eigen stoepje schoonvegen doen ze echter met plezier.



COLD WINTER

Tachtig procent van de gamers speelt z'n spellen niet uit. Swordfish Studios wil dat met de shooter Cold Winter gaan veranderen.

Ik moest even slikken toen ik de cijfers van Sony's interne onderzoek zag: tachtig procent van de gamers speelt games niet uit.
Als gamesjourno ben ik natuurlijk geen doorsnee gamer. Ik speel in principe niet voor de fun (al geniet ik ervan dat ik van m'n hobby m'n beroep heb kunnen maken) en ben min of meer verplicht het spel (vrijwel) uit te spelen; of het nu een leuke game is of niet.
De ervaring leert dat de verveling/frustratie vaak (misschien inderdaad wel in 80% van de gevallen) na een of twee levels toeslaat. Lekker dan als je er net een eurootje of zestig voor hebt gelapt. Kun je vijf keer voor naar de film, zes wodka Red Bull bestellen of een keer goed naar de hoeren.

KORT MAAR HEVIG

Anyway, voor ik vreselijk afdwaal, Swordfish (oud-medewerkers Rage) wil wat aan dit probleem doen. Of zoals zij het stellen, Cold Winter moet zowel de hardcore als casual gamer gaan aanspreken. En die laatste categorie wil nu eenmaal geen lange en lastige games voorgeschoteld krijgen.
Swordfish pakt het probleem op twee manieren aan. Allereerst word je als speler voortdurend 'verteld' hoe ver je in het spel zit want, zegt de Britse developer, 'hoeveel mensen zouden naar een film gaan waarvan men niet weet of ie na twee of tien uur afgelopen is'.
Ten tweede, en nu wordt het eng, kun je het verhaal in een uur of vier uitspelen. Ho! De PU niet meteen door de kamer zeilen. Het zijn wel vier/vijf uren met hele dikke actie. Swordfish doet niet aan opvulling en wezenloze gevechten en houdt het tempo er flink in.
Ook kun je de game opnieuw opstarten en voor twee andere missies kiezen die, hoewel ze van inhoud verschillen, zich uiteindelijk op ingenieuze wijze mengen met de verhaallijn van de eerste missies; je komt dan ook weer in die omgeving terecht.
Kortom, de casual gamer kan na vier uur tevreden met een vette adrenalinerush in zijn lichaam gaan slapen (als dat lukt), terwijl de hardcore gamer de mogelijkheid heeft het totale verhaal verder uit te diepen in missie 2 en 3. Als je het mij vraagt een briljante oplossing.

TOPPERS ALS VOORBEELD

Ook op andere vlakken is Cold Winter een game die je in de gaten moet houden. Swordfish heeft veel toppers uit het genre bestudeerd. Grafisch kan de game wedijveren met materiaal van de Xbox, voorwerpen zijn net als in Half-Life 2 oppakbaar en je kunt er realistisch mee smijten, men heeft veel RPG-elementen geleend van Deus Ex en men heeft de A.I. van Halo uiterst nauwkeurig bestudeerd.
Tenslotte en da's niet geheel onbelangrijk, heeft men de verhaal- en levelopbouw van het superieure GoldenEye als voorbeeld genomen; dus bouwt de moeilijkheidsgraad zich perfect op, iets wat wel zal moeten als je de massa wilt plezieren. ◄

Sta je effe gezellig over 't weer te ouwenelen ('cold winter he') mengt zich iemand ongevraagd in het gesprek...



"Het zal het koude winterweer wel wezen; 't schiet ineens in mijn rug

DE INHOUD

In Cold Winter speel je een Britse M-16 agent genaamd Andrew Sterling die aan het eind van de jaren '50, met hulp van een mysterieuze dame, uit een zwaar bewaakte Chinese gevangenis weet te ontsnappen. Samen met haar ga je het opnemen tegen het schuim der aarde.
Andrew is geen type James Bond maar een mens van vlees en bloed die herhaaldelijk met zijn eigen beperkingen geconfronteerd wordt. De ruim vijftien missies brengen je van de hitte in Cairo tot de vrieskou van Siberië, waarbij de actie voor meer dan de helft bestaat uit first-person knalwerk, en verder uit RPG-elementen, puzzelen en exploreren.


De gameplay is op alle fronten zeer goed uitgedacht. En zolang Killzone nog niet uit is, heeft de PS2 nog weinig echt goede shooters.


Veel van dit soort projecten verdrinken in hun eigen ambitie. Onder het motto van alles wat en toch niks.





Een schande voor de parketbranche dat een erkend bedrijf een houten vloer heeft neergelegd op een dakterras.

SÖLDNER: SECRET WARS

Söldner Secret Wars was tot voor kort volkomen onbekend bij de PU redactie. De hele PU redactie? Nee, één wijsneuserige redacteur deed natuurlijk alweer mee aan de closed bèta-test.

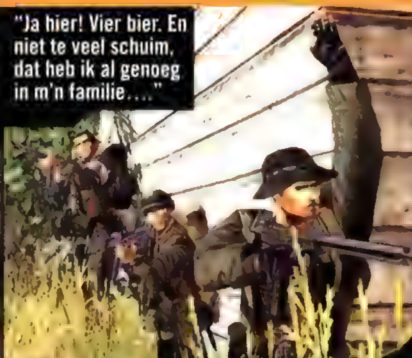
Söldner: Secret Wars? Zegt je niks? En de ontwikkelaar Wings Simulations? Ook nooit eerder van gehoord? Dat waren de mannen achter Panzer Elite; een aardige game maar niet direct een wapenfeit om van in je kraaiennest te klimmen met je verrekijker 24 uur gericht op het kantoor van die gasten.
De eerste screenshots van Söldner maakten me echter toch benieuwd naar wat die jongens daar op dit moment precies aan het uitspoken zijn.

HUURLING

Söldner is Duits voor huurling en de game speelt zich af in de nabije toekomst. Een slap verhaaltje vertelt over Rusland en Amerika als politiek correcte wereldmachten. Beide grootmachten houden zich officieel afzijdig in grote conflicten. In plaats daarvan is oorlog het toneel geworden voor kleine gespecialiseerde legers die ingehuurd worden daar waar nodig.
Dat deze legers daarbij vooral gebruik maken van het beste en duurste wapentuig uit de Russische en Amerikaanse oorlogsfabrieken is iets waar de cynicus natuurlijk al op gerekend had.
Jij bent Commander van zo'n Special Forces team en je voert een reeks zenuwslopende missies uit. Daarbij heb je een werkelijk gi-gan-tisch arsenaal aan voertuigen tot je beschikking.



Zag je dat vrouwtje exploderen? Hoe vaak is er niet gewaarschuwd: nooit tampons bij het kruitvat te kopen...



"Ja hier! Vier bier. En niet te veel schuim, dat heb ik al genoeg in m'n familie...."

70 VOERTUIGEN

Die voertuigen lopen uiteen van vrachtwagens, humvees, jeeps, gepantserde wagens met raketinstallaties erop, helikopters, straaljagers tot verschillende, realistisch nagemaakte tanks.
Er zijn alleen al een slordige twaalf helikopters en elf verschillende vliegtuigen waar je in en uit kunt hoppen. Van de F-15 Eagle tot de F-117A Nighthawk; jawel een heus stealth vliegtuig.
Ook de helikopters en de tanks komen in allerlei zeer smakelijke uitvoeringen. In totaal zijn er zeventig verschillende land- en luchtvoertuigen aanwezig. Dat is al dikke fun in singleplayer maar levert een ware schatkist aan mogelijkheden op in multiplayer; en daar draait het in deze game toch eigenlijk om.

GESTOORDE TACTIEKEN

Al die voertuigen zijn niet alleen leuk maar ook noodzakelijk. De maps zijn namelijk bizar groot. De verschillende omgevingen zijn nagemaakt aan de hand van gegevens van satellieten en zorgen ervoor dat je een ware loopvierdaagse kunt houden, mocht je daar zin in hebben.
Naast het gegeven dat de speelmaps overweldigend zijn, is alles op en in die maps ook nog eens volledig vernietigbaar. Bomen, huizen, rotspartijen en natuurlijk de soldaten en voertuigen die er zich in begeven. Dit levert allerlei nieuwe en compleet gestoorde tactieken en gameplay op. Zo dropte ik tijdens een van de closed multiplayer sessies een gepantserd voertuig vanuit de lucht met een helikopter bovenop een groep snipers die zich in een huis verscholen. Het voertuig klapte door het dak heen, op de nietsvermoedende schutters op de tweede verdieping.
Een andere keer reed ik mijn M1A1 Abrams tank dwars door de achterkant van een verlaten huis. In de verte kwam een bataljon vijanden aangerend, zonder mij te hebben opgemerkt. Op het moment dat het mini-legertje langs de voorkant van het huis liep, gaf ik gas vooruit, beukte ik dwars door de muur van het huis heen en plette de panische soldaten onder mijn rupsbanden. Heerlijk!
Wing Simulations belooft online battles met 128 man op speciale servers die onder andere door uitgever JoWood zelf gehost gaan worden. Laat maar komen die gevechten...! ◄


Operation Flashpoint gameplay, de vrijheid, de voertuigen, de actie, de attitude...


Söldner is nog volslagen onbekend en dan begin je met een achterstand ten opzichte van concurrenten als UT 2004, BF Vietnam en Far Cry.

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

SKATE

VERWACHT: 30 APRIL 2004

HYPER STREET FIGHTER II: THE ANNIVERSARY EDITION

Capcom's Street Fighter-serie bestaat inmiddels vijftien jaar. Reden voor een feestje.

De liefhebbers van de klassieke 2D fighting-serie Street Fighter kunnen binnenkort iets heel bijzonders verwachten, namelijk een speciale editie waarin maarliefst vijf oude games in de mix worden gegooid: SF II, SF II: Hyper Fighting, SF II Champion Edition, Super SF II: The New Challengers en Super SF II Turbo.
Hyper SF II maakt gebruik van de grafische engine van laatstgenoemde titel uit 't rijtje en stelt de gamer in staat om met alle zestien characters uit die spellen aan de slag te gaan.
Wat deze titel zo interessant maakt, is het feit dat die vijf games niet los van elkaar staan op de CD, maar daadwerkelijk samenkomen in één game.
Zo kun je nu dus bijvoorbeeld met Ryu uit SF II vechten tegen Ryu uit Super SF II.
Alle characters hebben hun karakteristieke eigenschappen uit de vijf delen behouden, wat ervoor zorgt dat er nu wel meer diepgang en variatie aanwezig is. Het is als het ware een geheel nieuwe dimensie in het SF-universum.

EXTRA'S

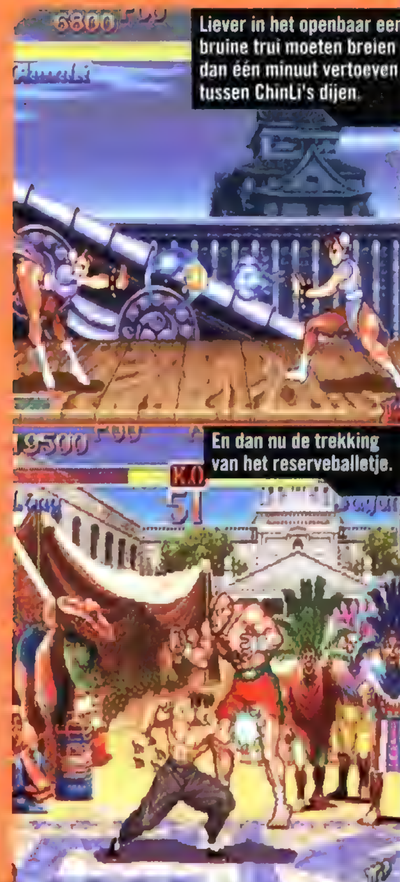
Wie in deze tijden van 3D beat'em ups nog steeds kwijlt op SF-games, moet wel een diehard fan zijn en Capcom is zo vriendelijk geweest er speciaal voor deze freaks wat extra's bij te gooien.
Zo vind je naast de game zelf, bijvoorbeeld een Gallery terug waarin artwork en openings- en eindsequences te zien zijn en men heeft er zelfs de SF II: The Animated Movie bij weten te proppen.
Tel daarbij op dat Hyper SF II voor een euro of dertig in de winkels komt te liggen, en het heeft er alle schijn van dat deze speciale editie zeker waar voor je geld gaat bieden.

FLASHBACKS

De DualShock joypad werkt over het algemeen vrij goed, al zal het nooit zo zijn als met de sticks op de kasten in de arcadehal. Op het grafische vlak hoef je verder niet al te veel aanpassingen te verwachten; 't is gewoon de oud bekende SF-stijl die we kennen uit de tijden van weleer.
De geluidseffecten klinken ook nog steeds als muziek in de oren en bezorgde mij flashbacks naar de tijden dat ik niet weg te slaan was achter de SF-kasten.

JAMMER

Wat ik wel jammer vind, is het ontbreken van de optie om zelf de gewenste achtergrond te kiezen plus het gegeven dat er geen Vs. Com mode aanwezig is. Je zult het moeten doen met Arcade, Versus en Training.
Het lijkt me echter sterk dat de fans van de serie hier hun hoofd over zullen breken, dus we kunnen er nu al wel voorzichtig van uitgaan dat deze verjaardagseditie een meer dan welkome toevoeging aan de serie zal worden.



Liever in het openbaar een bruine trui moeten breien dan één minuut vertoeven tussen ChinLi's dijen.

En dan nu de trekking van het reserveballetje.

XILAM MULTIMEDIA • NAMCO • NNB • WWW.NAMCO-CH.NET/KAENA

PLAYSTATION 2

SKATE

VERWACHT: N.N.B.

KAENA

Kaena? Nooit van gehoord. Tot ik wat ging surfen en er achter kwam dat dit meisje de hoofdrol gaat spelen in een door een Frans duo ontwikkelde CGI movie...

Jawel, deze zomer komt er weer zo'n volledig computer animated movie uit. Ditmaal niet van Amerikaanse of Japanse makelij maar van een paar Franse gasten die zich in het verleden, niet geheel verrassend, bezighielden met het ontwikkelen van videogames.
Het is dan ook niet onlogisch dat er van Kaena ook een spel zal verschijnen. Maar wie of wat is Kaena nou eigenlijk?

RED DE WERELD

Kaena is een meisje dat leeft in een wereld in de toekomst die tegen totale vernietiging aanhikt. De Axis (de boom die voor al het leven in deze wereld zorgt) is bijna door haar levenssappen heen en na enkele visioenen gehad te hebben, is het rebelse meisje ervan overtuigd dat zij degene is die de boom en daarmee de wereld moet redden.
Helaas voor haar en gelukkig voor ons zijn er vele characters die haar om duistere redenen trachten te dwarsbomen. Hun precieze motieven heb ik nog niet kunnen achterhalen, maar da's logisch met een preview-versie die slechts één level telde.

ONIMUSHA

Toch heb ik genoeg van de game kunnen zien om jullie er wat meer over te kunnen vertellen. Zo doet de gameplay me heel erg denken aan die van Onimusha, met characters die zich voortbewegen langs prachtig vormgegeven, doch nauwelijks interactieve achtergronden.
Kaena leert al snel door middel van simpele knoppencombinaties importante acties (zowel physical als magical) uit haar hoge hoed te toveren.
Al slaand, zwaardvechtend en trappend baant ze zich een weg door de fantasievolle omgevingen, waar de meest vreemde wezens proberen haar de doortocht te versperren.
Het is de bedoeling dat ze al deze schepsels, inclusief de onvermijdelijke tussenbazen, verslaat om vervolgens items te ontvangen die haar dichter bij de wortels van de Axis zullen brengen.

WEGPOETSEN

Of de game in staat is zich te meten met de grote action-adventure games, valt nog te bezien. Zo had ik moeite met de constant verspringende camerahoeken, zodat ik soms niet goed getimed monsters kon killen en was ik ook nog niet echt te spreken over de controls. Soms leek het wel alsof er een halve seconde tussen knop indrukken en handeling uitvoeren zat en da's natuurlijk net te veel van het goede.
Laten we hopen dat deze kritiekpuntjes nog wat op- en/of weggepoetst worden, zodat we met Kaena een mooi avontuur tegemoet kunnen gaan.
De settings zijn namelijk nu al prachtig en het plot interessant.



Als je het echt niet meer weet, steek je gewoon je eigen dolk in je reet.

Nachtje doorgehaald?

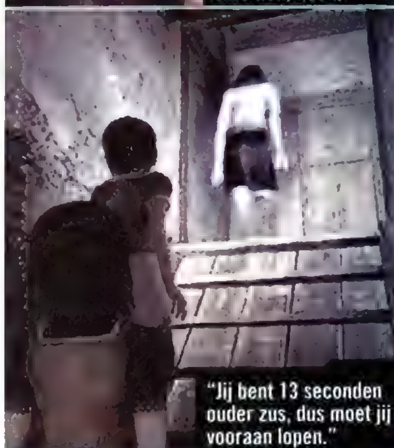
PLAYSTATION 2

TECMO • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

VERWACHT: 30 APRIL

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY


Deze game ga ik zeker spelen. Ik hou van meisjes in kanten jurkjes! (Niet verder vertellen, hoor.)


"Jij bent 13 seconden ouder zus, dus moet jij vooraan lopen."

Het eerste deel van Project Zero dat vorig jaar uitkwam, behoorde tot het betere survival-horror werk. Zou de opvolger ons ook de stuipen op het lijf jagen?

Project Zero's beklemmende sfeer, uitstekende graphics en geluidseffecten, alsmede enkele unieke gameplay-elementen zoals het killen van geesten met een fototoestel in plaats van het gebruikelijke wapenarsenaal, bezorgden mij vorig jaar aardig wat angst- en paniekaanvallen.

VLINDER

Het verhaal speelt zich ditmaal dertig jaar voor het eerste deel af en we treffen hierin niet één maar twee meisjes aan, namelijk de tweeling Mayu en Mio, die in het woud waar ze regelmatig chillen worden aangetrokken door een bijzondere vlinder. Mayu's zesde zintuig (een speciale gave die de hoofdrolspeelster uit het eerste deel ook bezat) zegt haar dat ze dit beestje moet volgen en zo komen de twee niet veel later terecht in een door mist omgeven dorpje. Het vreemde is dat dit dorpje met haar inwoners jaren hiervoor van de aardbodem verdwenen is door een ritueel dat volledig uit de hand liep. Mayu en Mio worden vervolgens in no-time geconfronteerd met kwade geesten en het is aan hen om uit te vinden wat er is misgegaan, zodat de rust weer kan terugkeren in het woud.
Het is overigens niet zo dat je beide meisjes onder de knoppen krijgt; je speelt de game alleen met Mio, terwijl Mayu regelmatig opduikt om je bij te staan met haar bovennatuurlijke krachten. Verder zul je het helemaal in je eentje met behulp van een fototoestel moeten opnemen tegen de geesten die in het dorp rondzwerven.

OPGEPOETST

Hiermee heb ik meteen al een paar verschillen ten opzichte van het eerste deel aangestipt. Project Zero speelde zich immers volledig af in en rondom een landhuis, terwijl je nu meerdere huizen kunt betreden. Ook de aanwezigheid van twee dames in plaats van één (al speelt Mio duidelijk de hoofdrol) is een belangrijke verandering.
Verder lijkt Crimson Butterfly niet al teveel veranderingen met zich mee te brengen. Grafisch is de game in ieder geval flink opgepoetst, met nog gedetailleerdere omgevingen en characters dan voorheen, plus verbeterde lighting effects.
En dan het geluid. Sjongejonge, als je de geluidseffecten uit deel één al scary vond, hou dan je hart maar vast met deze opvolger.

GRIEZELEN

Over de besturing was ik echter wat minder te spreken. De review zal uitwijzen of dit daadwerkelijk een negatieve invloed zal hebben op de algehele gameplay.
Het heeft er in ieder geval alle schijn van dat Tecmo een waardige opvolger gecreëerd heeft. Dat wordt weer griezelen binnenkort! ◄

XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

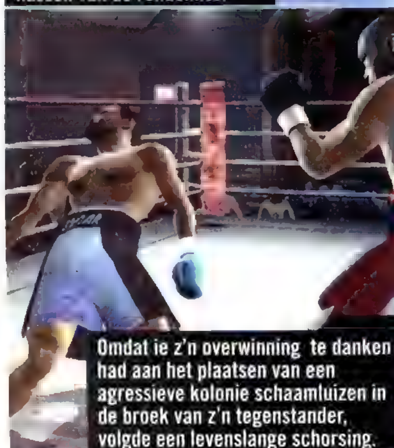
ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM

VERWACHT: 30 APRIL 2004

BORIS

FIGHT NIGHT


Norton profiteerde perfect van het moment dat de arrogante Ali even gorgelde met Odol voor een frisse adem bij het kussen van de rondemiss.


Omdat ie z'n overwinning te danken had aan het plaatsen van een agressieve kolonie schaamluizen in de broek van z'n tegenstander, volgde een levenslange schorsing.

Het lijkt wel alsof er eigenlijk nog nooit een goede boxinggame is gemaakt. Het is de laatste jaren in ieder geval niet meer geprobeerd en de meeste publishers lijken de handdoek in de ring te hebben gegooid. De hoogste tijd voor EA Sports om daar verandering in te brengen.

Ik zit me af te vragen of ik eigenlijk ooit wel eens een boksgame heb gespeeld die me echt langer dan een uurtje of twee geboeid heeft.
Ik heb gelachen met Ready 2 Rumble en ik heb natuurlijk nog steeds Knockout Kings in de kast staan en ik kan me nog een spel van Codemasters herinneren, Prince Naseem ofzo, dat in VS iets als Mike Tyson Boxing heette. Misschien heb ik Ultimate Fighting Championship op de Dreamcast nog wel het meeste gespeeld maar dat is natuurlijk geen echte boxinggame.

SUBTIEL

Nee, het werd hoog tijd dat EA de handschoen opnam en z'n partijtje mee ging blazen.
Fight Night belooft een echte topper te worden. Al was het alleen al omdat ze qua besturing iets nieuws hebben geprobeerd. Geen buttonbashers meer maar subtiele moves met de analoge stick; een beetje zoals in Rise to Honour maar dan helemaal anders.

NIET SNEL

Bij Fight Night kun je namelijk wél bepaalde moves doen door de stick op een bepaalde manier te bewegen.
Dat systeem werkt best aardig, als je tenminste geduld hebt want echt snel is het niet. Het tempo in de game komt daarom erg laag te liggen; iets dat je als fightinggame fan maar moet slikken, en anders is deze Fight Night niet jouw pakkie an.

GROTE NAMEN

Als het op realisme aankomt, lijkt deze Fight Night echteen heel bijzondere game te worden.
Grote namen komen terug in de game en niet alleen de lichamen en de gezichten lijken sprekend maar ook de vechtstijl van de groten der aarde komt aardig overeen.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over bekende sportscholen en stadiums waarin de matches uitgevochten worden.

OPGEZWOLLEN

Ook de blauwe plekken, opgezwollen ogen en gebroken neuzen, hebben hun plaatsje in het spel veroverd.
Ga maar eens een zware pot afwerken tegen een goede vechter en je zult je character letterlijk tot pulp geslagen zien worden.
Best wel indrukwekkend als je daarbij bedenkt dat je ieder character helemaal zo kunt creëren en finetunen als je zelf wilt.
Wij zijn in ieder geval blij want Fight Night belooft het hele genre nieuw leven in te blazen. Bring it on! ◄

WAY OF THE SAMURAI 2

Een samurai simulator; zo noemde ik Way of the Samurai 2 toen ik 'm op de Tokyo Game Show tegenkwam, en ondanks dat 't spel er niet zo spectaculair uitzag als vele van de andere daar aanwezige samurai/ninja games, wist ie me op een of andere manier toch te boeien.

Dat Way of the Samurai me intrigeerde was vooral te danken aan de authentieke look. De term samurai simulator komt dan ook niet zomaar uit de lucht vallen. Het idee is om de gamer echt in de funky teenslippers van een samurai te plaatsen. En of jouw samurai überhaupt wel teenslippers aanheeft, bepaal jij.... bij wijze van spreken dan. Een van de vetste elementen van het spel is namelijk de character customizing optie, ook al is deze niet al te uitgebreid (het teenslipper verhaal is iets overdreven).
Aan het begin van je avontuur bepaal jij welke kop er op je personage wordt geplaatst, wat voor een outfit hij aanheeft en met wat voor een zwaard hij dood en verderf zaait. In eerste instantie heb je slechts een beperkte keus maar de lange rits van lege vakjes bij het selecteren van je uiterlijk, zijn een hint over de vele nog te openen opties.

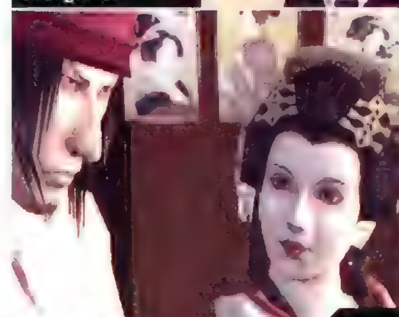
MOVES

Een ander onderdeel waaruit blijkt dat het spel authenticiteit hoog in het vaandel heeft staan, zijn de moves. In het persbericht (waarin altijd wordt geprobeerd je te overtuigen van de unieke kwaliteiten van het spel) staat dat er maar liefst vierhonderd speciale bewegingen zijn, die ook nog eens variëren per wapen. En er zijn maar liefst meer dan zestig krachtige zwaarden te vinden, die ieder weer sterker zijn te maken door de smid er op te laten hameren.
Alle beweging zijn extreem realistisch (gebaseerd op samurai films) en nauwkeurig vastgelegd met behulp van motion-capture.
Even belangrijk als de realistische gevechten is de interactie. Je hebt namelijk vele gespreksopties die zowel het verloop als de afloop van het spel beïnvloeden. Verder kun je met alle voorbijgangers kletsen en de nodige winkeltjes induiken om behulpzame artikelen aan te schaffen.

ROTZOOI

Als Way of the Samurai 2 half zo goed wordt als Capcom ons wil laten geloven, ben ik al onder de indruk. Maar ondanks alle spelelementen vermeld in het persbericht (en nu al in het spel aanwezig), kreeg ik nog niet het idee dat deze zo magisch en invloedrijk zijn als daar staat. Uiteraard is dat bijna nooit het geval, dus dat hoeft helemaal niets slechts te zeggen over Way of the Samurai 2. Trouwens, als alle games in de praktijk even goed zouden zijn als op papier, dan zat ik zonder werk. Maar zolang er crappy games worden gemaakt mag ik jullie waarschuwen voor deze rotzooi.
Of dat in dit geval nodig is, lees je binnenkort. ◀


Nee, niet doen! Zie je dan niet dat die kerel zwanger is?


"En schat, smaakt het eten je een beetje?" "Heerlijk, waar is de ketchup?"

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Bij de PU wordt er nog wel eens gevochten om games die meerdere redacteuren graag willen bespreken. Zo heb ik mij onlangs heel wijselijk teruggetrokken uit de strijd om Onimusha 3, waar Jeroen en Skate eveneens op azen. Ik neem in dit geval genoegen met de restjes.

Nou ja, restjes; dat denk je in eerste instantie, want dat Onimusha 3 een belangrijkere titel is voor Capcom dan Blade Warriors lijkt mij duidelijk. Toch is een vierspeler fightinggame helemaal geen slecht idee, aangezien een dergelijk type spel met enig niveau nog ontbrak aan het uitgebreide arsenaal van PS2 games.

DRIE IN EEN

Met Blade Warriors wordt wat mij betreft de achterstand echter in één keer goed gemaakt want de stijl van Onimusha vind ik persoonlijk doper dan vele andere titels uit dit genre. En met maar liefst drie Onimusha delen om personages en omgevingen uit te halen, zal het aan de setting niet liggen. Het idee is dan ook om de verschillende verhaallijnen uit de bijna complete trilogie in Blade Warriors samen te brengen. Door middel van een Story mode krijg je een verscheidenheid aan missies met iedere keer andere opdrachten voorgeschoteld. Zo kom je meer te weten over het personage waarmee je speelt en krijg je de kans om deze op verschillende gebieden sterker te maken.
Op dezelfde manier als je gewend bent van de serie kan je de zielen van verslagen vijanden opzuigen en deze gebruiken om je levels te verhogen. Jouw opgevoerde vechter kan je vervolgens eveneens inzetten in de Versus mode.

MULTIPLAYER

Ik weet niet precies hoe uitgebreid de Story mode gaat worden, maar het is heel aannemelijk dat je achteraf gezien de meeste tijd doorbrengt in de Versus mode.
Het is namelijk de multiplayer pret waar Onimusha Blade Warriors het meeste mee te koop loopt.
Er zijn genoeg personages om je met z'n vieren mee te vermaken en ook de levels verschillen aanzienlijk. Soms draait het meer om de gevechten, terwijl je in andere omgevingen meer bezig bent met het rondrennen en zoeken van powerups.
De gameplay is volledig 2D maar speelt zich af op meerdere niveaus. Je kan heel simpel naar bijvoorbeeld een pad of dak in de achtergrond of voorgrond springen.

NIET ZO FRIS

Of Blade Warrios die game gaat worden waar vele Onimusha- fans op zitten te wachten, durf ik nog niet te zeggen. De preview-versie zit degelijk in elkaar, alleen de stomme voice-acting valt bij mij niet helemaal goed. Een stoere samurai in feodaal Japan... met een Amerikaans accent. Niet zo fris.
Hopelijk wordt de uiteindelijke versie nog voorzien van een taaloptie. ◀



Japans spreekwoord: 'Wie zo hard van voren wordt geschopt, dat er van achteren van alles uitkomt, heeft na 't gevecht dringend een verschoning nodig.'



"... en twee Waterlands Meergranen, iets dikker gesneden."



UPDATE



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

■ [illegible]

Metal Gear is Konami's best verkopende franchise; Pro Evo en Silent Hill zijn ook klinkende namen natuurlijk maar kunnen qua commercieel succes niet tippen aan de stealth meester.
Kojima's liefdesbaby wordt momenteel achter gesloten deuren uitgebroed en slechts mondjesmaat komt er wat nieuws naar buiten. De presentatie die wij kregen, focuste zich op één nieuw element: camouflage. Hiermee wil Kojima stealth naar een nieuw niveau tillen. Sluipen en stilletjes door de omgeving kruipen is één, volkomen opgaan in de omgeving is twee. En Konami stopt voorlopig niet met tellen...

ALS EEN KAMELEON

Opgaan in de omgeving dus. Waar Sam en Garrett (respectievelijk Splinter Cell en Thief) zich ophouden in donkere hoekjes, toortsen doven, lampen kapot maken en van schaduw naar schaduw sluipen, past kameleon Snake zich steeds aan de omgeving aan.
Het speelterrein is niet langer een militaire basis of een vliegdekschip. [illegible] deze keer is het Rambo stijl; [illegible] dichtbegroeide jungles vol beek[illegible] rotsen, bomen, struikgewas en hoog gras.
Snake heeft de naaisters overuren laten maken en komt met een hele collectie camouflagesetjes. Een legeroverall met boomprint, tijgerpint, een olijftint, een vuurpatroon (voor omgevingen met rode aarde) een zandprint, een moskleurig getint pak... en ga zo maar door.
Tijdens het spel kun je wisselen tussen al deze outfits om steeds zo goed mogelijk één te worden met de omgeving [illegible] tracht te doorkruisen.

SITTING DUCK

Het resultaat van je camouflage zie je rechts in beeld; via een zogenaamde camouflage-indicator. Met 100% ga je helemaal op in de natuur en kunnen vijanden je bijna niet zien. Maar ook 90 of 80% is vaak toereikend. Bij 50% wordt 't tricky want dan gaat de scherp spiedende bad guy toch even poolshoogte nemen. En ga je clownesk in een vuurrood pak midden in het groene gras zitten dan ben je een sitting duck en zul je zelfs -5 % op de indicator zien.
Maar het blijft niet bij outfits alleen. Met behulp van de juiste kleur ge[illegible]schmink kun je pas écht op[illegible] [illegible]
Rennen maakt ge[illegible] voor dat bijvoorbeeld hoge grasspieten bewegen. Door te sluipen val je [illegible] op en door te [illegible] heb [illegible] de [illegible] spot te worden. Kleding, [illegible] beweging hangen dus alledrie nauw met elkaar samen.



De ideale camouflage is het niet, gezien het percentage. Dat komt vooral omdat Snake het geluid van wuivend gras niet zo goed nadoet.

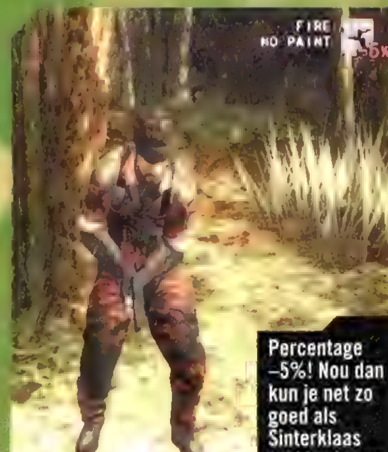
KNAPPE JONGEN

[illegible]
Toch zijn de mogelijkheden alleen met deze camouflage gadget al talrijk. Zo kan de speler bijvoorbeeld beloond worden met extra's als hij/zij steeds het juiste pak te voorschijn tovert op cruciale momenten. En kunnen spelers met de [illegible] camouflage percentages per level, bijvoorbeeld extra levels, oefenmissies, nieuwe kostuums en extra wapens vrijspelen.
Tegelijk kan het ook iets [illegible]lijks hebben om met [illegible] [illegible] jongen.
[illegible]ijd zal het leren en wat dat be[illegible] zal de komende E3 ons meer vertellen. Hopelijk heeft Konami de game daar speelbaar, anders word ik gillend gek!

Rechtsboven zie je in procenten welke outfit het best camoufleert. Snake zoekt hier overigens iets met percentage 100.







Percentage –5%! Nou dan kun je net zo goed als Sinterklaas verkleed gaan.

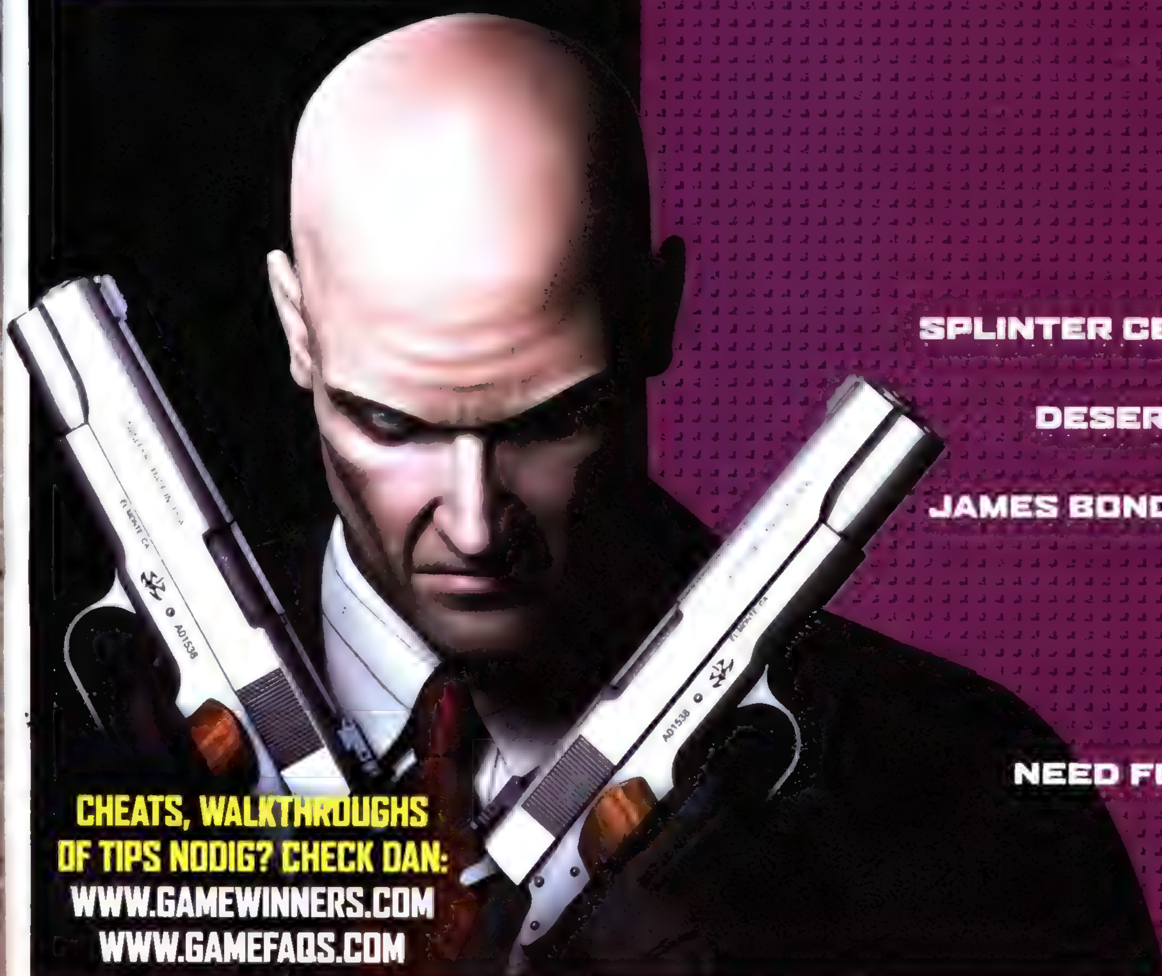

SNICKERS

REVIEWS

Nou, jullie hebben 't vermoedelijk al ergens in deze PU gelezen. Opa dacht effe de blits te maken op de kunstskibaan en met zijn dertig jaar ski-ervaring, de toeschouwers op enkele flitsende moves te trakteren.
Hoogmoed komt letterlijk voor de val en die kwam zo hard aan dat ik de wintersportvakantie naar Oostenrijk een week later, aan mij voorbij moest laten gaan.
Een dikke week alleen thuis dus. Hartstikke relaxed, alleen niet als je barst van de pijn.
Ik realiseerde me tegelijk dat sinds ik in dit huis woon (en dat is toch al een dikke tien jaar), ik er eigenlijk nog nooit meer dan één dag alleen ben geweest. En als je dan negen dagen van 's morgens vroeg tot 's avonds laat in je uppie thuis zit (ligt), besef je eigenlijk pas voor 't eerst echt goed waar en hoe je nu precies woont.
Gelukkig heb ik wat dat betreft niets te klagen. Het interieur ziet er slick uit (m'n vrouw heeft smaak) en qua uitzicht (de achtertuin grenst aan het water), mag ik ook niet mopperen.
Dat kan ook anders, en daar zat (lag) ik dan wel eens over te filosoferen...

ED

00-09	WAAR DAN OOK IN MORDOR
10-20	IN DE DIRECTE OMGEVING VAN TJERNOBYL
20-30	IN EEN KARTONNEN DOOS ACHTER HET CS
30-40	IN NEVERLAND, NAAST DE SLAAPKAMER VAN MJ
50-60	ONDER HET APPARTEMENT VAN DJ PAUL ELSTAK
60-70	IN DEZELFDE FLAT ALS SKATE
70-80	OP KRUIPAFSTAND VAN CAFÉ DE DORSTIGE EZEL
80-90	IN EEN STUDENTENHUIS VOL LEKKERE MEIDEN DIE OP OUDE, KALE MANNEN VALLEN
90-100	WAAR DAN OOK IN RIVENDELL



CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

80 | **GRAPHICS** 8 | **REPLAY** 8 | **GAMEPLAY** 9

Met Boktai heb je eindelijk een goede reden om weer eens buiten te spelen. Kom maar op met die zon!



Fuck de zon. Een mooie klootzak is het. Gemeen in je ogen schijnen, dat kan ie. Hij laat je zweten, put je uit. Je krijgt er een droge keel van, gollem. Naar de hel met die koperen ploert! Toch, ik zou het ook weer niet zonder die opgefokte gloeilamp willen stellen. Niet alleen zou onze mooie aarde dan helemaal nergens meer om draaien, ook innovatieve spelletjes als Boktai zouden zonder zon niet snel het licht zien.
En het is me een spel geworden zeg! Ik heb het er warm van gekregen. Dus, lang leve de zon, en geef mij nog een biertje. Nee, geen Corona; doe maar een Sol.

Wie bij dit plaatje met die boeken en die kist, de link legt naar Hugo de Groot, heeft vast een goed cijfer voor geschiedenis.



Net als Castlevania, een ander spel van Konami, zou je Boktai een actiegeladen avontuur in een klassieke griezelwereld kunnen noemen. Als de jonge vampierjager Django probeer je de weg te vinden in complexe kerkers, daarbij gehinderd door zwevende zwaarden, rottende rotsmonsters en, eh, kreunende kreuzelkippen.
Daar houden de overeenkomsten met Castlevania wel zo ongeveer op, want Boktai biedt zowel uiterlijk als inhoudelijk een compleet eigen ervaring. Allereerst bekijk je de actie niet vanaf de zijkant maar vanuit een schuin perspectief dat ook wel isometrisch wordt genoemd. Verder zijn de mogelijkheden van de held anders dan je in een dergelijk avontuur zou verwachten. Django kan niet springen of klimmen. Gelukkig kan ie wel lopen, en wel in de acht richtingen die je met een vierpuntsdruktoets aan kunt geven. Vanwege het isometrisch perspectief loop je meestal diagonaal, door bijvoorbeeld tegelijk op 'omhoog' en 'rechts' te drukken. Als je tegen een muur loopt, drukt Django zich er met zijn rug tegenaan. Vanuit die positie is het mogelijk om met je knokkels tegen de muur te tikken, zo kun je vijanden naar je toe lokken. Inderdaad, net als in Metal Gear Solid, nog zo'n aardig spel van Konami.

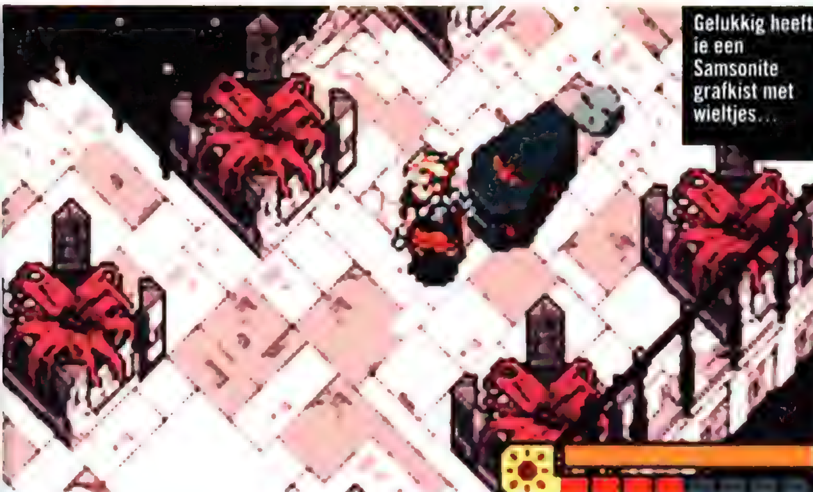
ZONNEPISTOOL

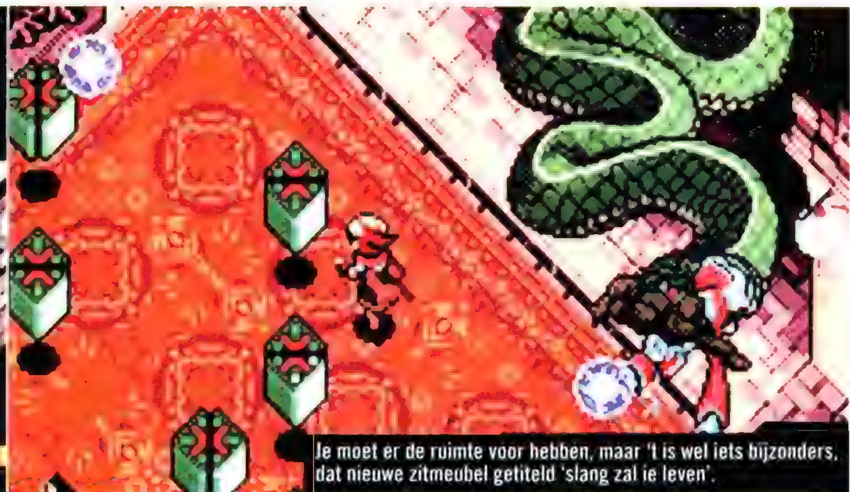
Natuurlijk zou het een beetje dom zijn om een vijand naar je toe te lokken als je geen wapen had om de klootzak te killen. Dus is het maar goed dat Django een Solar Gun bij zich draagt. Dit zonnepistool is het enige wapen dat je in Boktai kunt gebruiken, maar omdat ie is opgebouwd uit vier verschillende onderdelen die je tijdens het avontuur telkens kunt vervangen, en in verschillende combinaties kunt samenvoegen, biedt het ding ongeveer net zoveel mogelijkheden als een compleet arsenaal aan wapentuig in Steel Metal.
Om er mee te kunnen knallen moet je het pistool eerst opladen met zonne-energie en omdat dit gaat middels de lichtgevoelige chip van de spelcas-

'Zonnig' actieavontuur is meer dan een gimmick

boktai
The Sun is in Your Hand




Gelukkig heeft ie een Samsonite grafkist met wieltjes...


Je moet er de ruimte voor hebben, maar 't is wel iets bijzonders, dat nieuwe zitmeubel getiteld 'slang zal ie leven'.

sette die je in je GBA hebt gedouwd, hebben we hier meteen het meest innovatieve element van Boktai genoemd.

BLAUWIG MAANLICHT

Als je avontuur begint moet je invoeren op welk deel van onze planeet je leeft en hoe laat het daar precies is. Dit is namelijk van belang bij het opkomen en ondergaan van de zon; zaken die in de game parallel aan de werkelijkheid dienen te verlopen.
Zo zullen buitenomgevingen na het ondergaan van de zon in duisternis zijn gehuld (blauwig maanlicht en uilengeluiden op de locaties die 's middags je nog groenig en met krekels tegemoet straalden, om het wat meer beeldend te zeggen).
Als je op de A-knop drukt, zal Django zijn zonnepistool in stoere pose boven zijn hoofd houden om zonlicht op te laden. Het is de bedoeling dat jij hetzelfde doet met de GBA. Als de zon schijnt, zal de energiemeter van je gun oplopen, waarbij de snelheid afhankelijk is van de intensiteit van het licht. Wordt er geen zonlicht opgevangen, dan gebeurt er helemaal niets.
Als je 's avonds wilt spelen, moet je dus 's middags naar buiten om even wat zonlicht op te slaan in de tankjes of zonnebanken (haha) die je op verschillende plaatsen in het spel tegenkomt.

LENTESPEL

Je zonnepistool speelt een sleutelrol bij het verslaan van vijanden en het oplossen van puzzels. Dat klinkt alsof de hele game om deze gimmick draait maar gelukkig is dit niet het geval. Ook zonder zonnige allures was dit een uitstekend puzzelavontuur geweest.
Sommige puzzels zijn varianten op bijna klassieke breinbrekers uit spelenseries als die van Zelda. Je moet bijvoorbeeld een aantal kisten zó verschuiven dat je een schakelaar kunt bereiken die een liftje activeert dat je optilt naar een spiegel die je zo moet draaien dat er licht valt op het magische standbeeld dat de lava laat bevriezen die de weg naar de geheime deur versperde. Of zoiets.
Maar naast deze déjà vu-achtige spelervaringen kom je ook genoeg originele puzzels tegen om van een fris ruikend lentespel te kunnen spreken, vooral ook door de smaakvolle manier waarop de puzzels zijn geïntegreerd in kundig geconstrueerde kerkers.

> "JE KOMT GENOEG ORIGINELE PUZZELS TEGEN OM VAN EEN FRIS RUIKEND LENTESPEL TE KUNNEN SPREKEN."

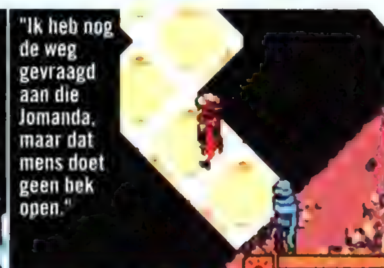
GRAFKIST

De game voert je door verschillende landschappen, waarin je telkens een soort eindbaas-kerker moet proberen te bereiken door kleinere kerkertjes te voltooien. Op de plattegrond stippel je hiervoor een route uit, waarbij je desgewenst kerkers buiten de route kunt laten voor wat ze zijn, ook al loop je hierdoor waarschijnlijk wat toffe voorwerpen mis. Er staan namelijk nogal wat schatkisten op je te wachten in de wereld van Boktai, soms met niet meer dan energieschenkend fruit, maar soms ook met heuse nieuwe lenzen of accu's voor je multifunctionele pistool.
Het optionele karakter van sommige kerkers behoedt de game voor starre rechtlijnigheid. Als je ergens vastzit, kun je meestal nog wel ergens anders terecht.
Heb je in de laatste kerker van een landje de eindbaas verslagen, dan sluit deze zichzelf op in een grafkist. Om het monster werkelijk tot stof te laten wederkeren, moet je de kist helemaal naar een speciale tegel aan het begin van de kerker slepen, en de nachtminnende griezel daar eens vrolijk in het zonnetje zetten. Ook deze eindopdracht brengt nogal eens wat gepuzzel met zich mee, want hoe krijg je die kist daar?

SCHADUW

Boktai is een van de leukste games in het assortiment voor de GBA. Het spel is origineel en valt door de soepele leercurve, leuke uitdagingen en toegankelijke besturing voor spelers van uiteenlopende kwaliteiten te genieten. Beeld en geluid zijn over het algemeen dik in orde, met hier en daar wat fraaie uitschieters.
Bij het bereiken van het eindbeeld stond er bij mij dik tien uur op de teller, met genoeg herspeelwaarde dankzij gepasseerde kerkers, een nieuwe moeilijkheidsgraad, andere vrij te spelen extraatjes en multiplayer-opties.
Als ik al kritiek zou moeten leveren, dan is dat op het wat onduidelijke kaartsysteem en de voorspelbare omgevingsthema's (windkastelen, schuifpuzzels, lavatempels... ken ik u niet ergens van?). Maar dat zijn zaken waar geen gewoon mens over valt, laat staan dat ze een noemenswaardige schaduw werpen op dit schitterende spel. ◄


Knap hoor, dat doet Pipi Langkous je niet na.


"Ik heb nog de weg gevraagd aan die Jomanda, maar dat mens doet geen bek open."


Mmmmm, een beetje rechts-extremistische vormgeving van die lavastroompjes...



SCORE **80** GRAPHICS **9** REPLAY **7** GAMEPLAY **8**

Een vlezige, old skool shooter met de graphics van nu. Painkiller bewijst dat 't niet alleen stealth en realisme hoeft te zijn om te



Nooit gedacht dat die voetbalvandalen die die trein hadden gesloopt (rijtuig, zou ik ze noemen), zouden komen opdagen voor hun taakstraf. Zeker Volendammers, die houden van hard werken.



Nee toch niet, kijk maar eens naar die koppen; dit zijn PSV-supporters.



PA

In de tijd dat realisme in het FPS-genre hoogtij viert, is People Can Fly's eerbetoon aan de rechttoe, rechtaan gameplay van vroeger ronduit verfrissend te noemen. Maar weet deze Quake meets Serious Sam ook te beklijven...?

Het zal je maar gebeuren; je overlijdt gelijktijdig met je vrouw, gaat je lieftallige echtgenote naar de Hemel en blijf jij hangen in Purgatory (het reinigende vuur tussen Hemel en Hel waar de balans van je zonden wordt opgemaakt).
In het geval van de hoofdrolspeler hebben de 'Hogere Machten' een leuk plannetje voor je. Er is een of andere heilige strijd gaande tussen de Hemel en de Hel en jij mag het vuile werk voor de good guys opknappen.
In de praktijk betekent dit dat je in meer dan twintig levels talloze legers rottende zombies, spookridders en duivelse monniken uit de weg moet ruimen. Slaag je om de demonen voorgoed de mond te snoeren dan word je herenigd met je vrouw. Faal je, dan beland je in een eeuwige barbecue: de Hel.

DONKERE MIDDELEEUWEN

In mijn preview heb je al kunnen lezen wat je kunt verwachten van Painkiller: hordes dikke leergasten, zuchtende gedrochten, geraamtes van kruisridders, heksen op bezemstelen en nog veel meer raar gespuis.
In een van de levels, waarin je in een vervallen stad vol galgen en brandende huizen rondrent, rukken de tegenstanders zelfs stukken rottend vlees van hun vergane lichamen af dat ze naar je toegooien. Quake anyone?
Het past overigens helemaal bij de naargeestige, middeleeuwse sfeer die het spel kent. Alsof de wereld besmet is met de zwarte pest en er alleen nog melaatsen en andere gedrochten rondkruipen. Alsof je in een schilderij van de Nederlandse schilder Jeroen Bosch bent beland, die bekend stond om enorme doeken waarin de meest bizarre, weerzinwekkende duivels en freaky creaturen hun opwachting maakten.

BOSSFIGHTS

Als je de duivels en demonen neerknalt, blijft er een groene gloeiende substantie achter. Dit is zogenaamde spiritpower die je maar al te graag verzamelt. Met genoeg spirit power verandert je scherm in een soort zwart-wit negatief beeld; een soort van Predator (de film met Schwarzenegger, je weet toch) view. Je bent dan tijdelijk supersnel, supersterk en je vijanden lichten rood op. Erg spooky.
Spooky is de game sowieso. De makers hebben bovendien hun best gedaan enorme burchten en kathedralen prachtig vorm te geven. De vijanden die je bevecht kennen veel detail, evenals de omgevingen.
Zeer memorabel zijn de bossfights. De levelbazen zien er waanzinnig uit, deze zijn echt beeldvullend en zul je in verschillende fasen moeten omleggen. Instortende vloeren en pilaren zijn eerder regel dan uitzondering. En steeds al je denkt dat je gewonnen hebt, dient er zich weer een fase aan waarin je (schiet)vaardigheden tot het uiterste getest worden.
Het leuke van de boss-fights is dat ze je echt uitputten en je goed gebruik moet maken van de omgevingen die overigens ook deel uitmaken van 'de test'.

> **"HET LEUKE VAN DE BOSS-FIGHTS IS DAT ZE JE ECHT UITPUTTEN."**

MULTIPLAYER

Zoals iedere goede shooter betaamt, kent Painkiller de standaard multi-



Maandagmiddag 15.00 uur. Je zit met gebroken ribben bijschriften te maken voor de game Painkiller... Ach, kan mij die bijsluiter schelen; ik neem nog een Jenever en een maagsap-persistente Diclofenacnatrium.

PEOPLE CAN FLY'S PEOPLE CAN FLY

De meest uitdagende multiplayer mode is vernoemd naar de ontwikkelaar zelf: de People Can Fly mode. Dit is een één-op-één deathmatch waar je je tegenstander alleen kunt raken als deze door de lucht suist.
De game maakt daarbij fraai gebruik van de Havoc 2.0 engine die ook in singleplayer voor heel wat plezier zorgt. Vijanden vliegen letterlijk door het scherm.
In multiplayer betekent dit dat je met een raket je tegenstander de lucht in moet schieten en vervolgens met je Chaingun hem/haar vol lood pompt. Een andere manier is er niet. Deze panische mode is vooral voor diehards met echte skills.



Zolang ze de bevelen niet klakkeloos opvolgden, kregen de beesten in het Martin Gaus Gehoorzaamheidscentrum Voor Dieren (Martin Gaus GVD), gewoon geen eten.

PEOPLE CAN FLY • DREAMCATCHER GAMES • MINDSCAPE • TEL: 020-4953030 • WWW.PAINKILLERGAME.COM



kunnen overtuigen...



Met dat bord dat ie bij zich heeft, lijkt 't wel een soort van klaar-over. Ja, als ie met je klaar is, is het vermoedelijk wel over...

Benieuwd of die boze meneer van die Hentai-seksplaatjes ons weer belt op de redactie... Ach nee, een blote piemel is veel schokkender natuurlijk...

INKILLER

Morbide eerbetoon aan Quake en Doom

player modes Deathmatch en Team Deathmatch. Lekker tegen of met elkaar knallen totdat je erbij neervalt.
Toch denk ik niet dat gamers massaal hun BF Vietnam en UT 2004 potjes hiervoor neerleggen (al hou je altijd mensen die de demonische monster-thematiek meer aanspreekt dan de sci-fi of army stijl).
Leuker vind ik de modes The Light Bearer en Voosh. In die laatste heeft iedere speler één en hetzelfde wapen met unlimited ammo. At random veranderen de wapens voortdurend. Wil je echt laten zien dat je de King bent, zul je je dus in ieder wapen moeten specialiseren.
Light Bearer is een soort met-z'n-allen-tegen-één spelmode waarbij een speler oneindige Quad Damage heeft. Alle andere spelers zullen die speler opjagen, tot die het loodje legt en iemand anders de Quad weg graait. Die speler die de Quad Damage in zijn bezit heeft als het potje eindigt, is de winnaar. De vijfde mode heet People Can Fly en is voor de echte bikkels (zie kader).



„Afscheid nemen bestaat niet
Ik ga wel weg maar verlaat je niet
Mijn lief, je moet me geloven
Al doet het pijn.."

NU OLD SKOOL

Een paar jaar geleden had je in de metal/hardrock een nieuwe stroming. Die heette de nu-metal. Keiharde, beukende gitaarmuziek maar wel met passie en melodie en moderne ritmes. De zangers met lang haar en leren broeken hadden hun vrouwelijke kant ontdekt, zeg maar. Painkiller is het nieuwe equivalent van de nu-old skool shooter. En hoewel ik persoonlijk dol ben op realisme in shooters (de vrijheid en open gameplay van Far Cry of de stealth stijl van Splinter Cell), heb ik me kostelijk vermaakt met Painkiller.
De game brengt als sfeervolle funshooter een fraai eerbetoon aan de hoogtijdagen van Quake en Doom, met als slagroom op de taart de mooie graphics, sublieme bossfights en gotische sfeer.

FULL-SCREENSHOT



GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 20 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 80

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

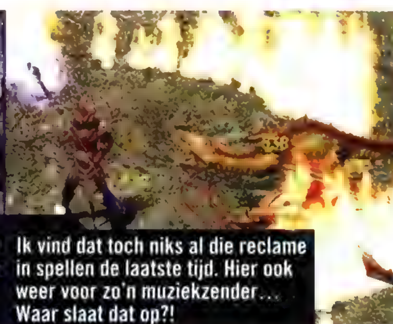
Sacred is een prima Diablo kloon die ondanks de grote herkenbaarheidsfactor je weken hack & slash oplevert. Vooral de Vampiress speelt haar rol met verve.







Zelfs de dieren dropen teleurgesteld af toen bleek dat de getoonde magic niet boven het niveau Kindercircus Simsalabim uitsteeg.



Ik vind dat toch niks al die reclame in spellen de laatste tijd. Hier ook weer voor zo'n muziekzender... Waar slaat dat op?!





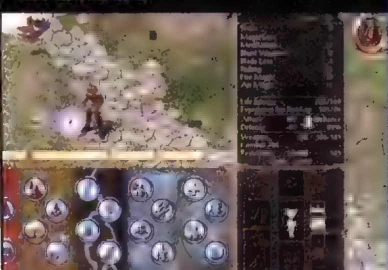
Makkelijk slachtoffer hoor, in verband met z'n gewonde lijf; uuuh met z'n gewonde lijf in verband.

SACRED

Er zijn deze maand twee RPG's op PC uitgekomen die erg op elkaar lijken: Sacred en Beyond Divinity. Sacred is de nieuwkomer maar heeft meer dan genoeg aan boord om een eigen plek in het genre te claimen.

Als je Sacred opstart is het net Diablo. Een gelikt introfilmpje toont hoe een necromancer een demon oproept. Dat gaat helemaal fout; met alle gevolgen van dien. Het is echter het startmenu dat direct naar Blizzard's RPG verwijst: zes karakters op rij en ieder karakter heeft unieke vaardigheden. Nadat je je alter ego hebt geselecteerd, beland je in de wondere wereld van Koninkrijk Ancaria en is het hack & slash volgens de bekende Diablo-formule.

FULL-SCREENSHOT



OPEN, LEVENDIGE WERELD

De graphics zijn fraaier dan Diablo 2 en kleurrijker dan Beyond Divinity (zie hiernaast). De wereld waarin je je avonturen beleeft, is bijzonder levendig. Kom je in een dorpje dan komen kinderen op je af gerend en overstelpen je met vragen.
Je kunt met iedereen praten voor tips en quests én in de bevolkte gebieden is er altijd leven in de brouwerij. In het bos en de wildernis hoppen konijntjes door het gras en staan herten vredig te grazen. Af en toe komt er mist opzetten, de zon gaat onder en het wordt nacht, het weer verandert en ga zo maar door. Zo voelen de statische, 2D achtergronden opeens een stuk minder statisch en ben je al snel één met de fantasywereld die erg open is.

Naast de dertig hoofdmissies zijn er een slordige tweehonderd sub quests en random quests. Er is altijd wel een struikroversbende, evil sjamaan of wolf die de buurt onveilig maakt of een dorpeling die gered moet worden. Je hoeft je dus nooit te vervelen en kan altijd ervaring opdoen door wat voetvolk, orcs of roofdieren uit te schakelen.

COMBAT

Het combatsysteem is briljant in zijn eenvoud. Je hebt meerdere bollen; in de linkerbollen plaats je wapens en in de rechterbollen kun je skills en combo's kwijt. Met de linker muisknop sla je, tover je of schiet je een pijl af en met de rechter muisknop doe je een special move of een combo. Vooral de combo's zijn erg spectaculair. Door simpel de bollen aan te vinken heb je dus altijd een wapen en een move/combo klaar.
Zo klik je bijvoorbeeld eerst de wapenbol aan met een 'Throwing Axe' om een tegemoet rennende wolf al vast wat bijlen in z'n bast te planten en als ie dichterbij is, ga je over op een zwaard voor close combat; met een 'HardHit' special move maak je de zaak vervolgens af. Bovendien kun je als ruiter te paard door de wereld reizen en vanuit het zadel je vijanden te lijf gaan.

> "HET COMBATSYSTEEM IS BRILJANT IN ZIJN EENVOUD."

KARAKTERS

Je kunt kiezen uit zes exotische karakters: Gladiator, Battlemage, Dark Elf, Wood Elf, Seraphim en de Vampiress. Die laatste twee zijn heel speciaal en hebben supercoole skills. Zonder deze twee had de game een half puntje lager gescoord.
Ik heb me vooral vermaakt met de Vampiress, een babe die overdag als knight rondloopt maar 's nachts als vampier haar klauwen en tanden in haar slachtoffers zet.
De skills van de Vampiress zijn meesterlijk. Zo kan ze wolven, vleermuizen en ondoden oproepen of het bloed uit haar slachtoffers zuigen om health te krijgen.
De Seraphim is een goddelijke warrior die fel vecht én hemelse, beeldvullende magie gebruikt. Nogmaals; twee fantastische babes om mee te spelen.

WIE VAN DE TWEE?

Op de pagina hiernaast vind je de review van Beyond Divinity met gameplay die iets meer neigt naar Baldur's Gate. Beyond Divinity heeft bovendien een dieper verhaal dan Sacred en laat je meer eigen skills ontwikkelen. Download de demo van deze Belgische RPG dus zeker als je twijfelt welke game je nu moet checken.
En als je een PC-RPG fan bent, scoor je ze gewoon alle twee.

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1-16 • OUT NOW

ASCARON • TAKE 2 • TEL: 076 - 5481350 • WWW.ASCARON.COM/GB/GB_SACRED

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	8	80

Beyond Divinity gaat inderdaad verder waar Divine Divinity ophield. De mix tussen Baldur's Gate en Diablo 2 is op vele fronten geperfectioneerd.

BEYOND DIVINITY

Er zijn deze maand twee RPG's op PC uitgekomen die erg op elkaar lijken; Sacred en Beyond Divinity. Hééé... wacht eens even? Had je dit niet al gelezen? Nee joh, dat was Sacred, dit is de review van Beyond Divinity!

De RPG Divine Divinity van het Belgische Larian Studios werd wereldwijd goed ontvangen, en dus kwam er een vervolg. Een echte, volwaardige Divine Divinity 2 is 't niet geworden, aangezien het spel gebruik maakt van dezelfde (aangepaste) engine, maar qua netto speeluren ben je hier ouderwets lang mee zoet. Daarnaast zijn er enkele smakelijke vernieuwingen.

DEATH KNIGHT

Om te beginnen ga je met twee karakters op stap. Een snode demon heeft je voor de grap met de in en inslechte Death Knight 'ge-soul forged', waardoor je via een onzichtbare ketting aan elkaar zit. Je dient samen te overleven om uiteindelijk de vloek op te heffen.
Je kunt beide karakters tegelijk of apart besturen. Sterft de een dan is het einde oefening. Beide personages moeten dus voortdurend heelhuids uit de strijd komen en dat levert grappige taferelen op aangezien de Death Knight je bijstaat met cynisch commentaar. Helaas is zijn voice-acting niet op alle fronten even overtuigend.

BATTLEFIELDS

Opvallend is de interface die een stuk eenvoudiger en overzichtelijker is gemaakt en nauwelijks ruimte in het scherm inneemt. Ook de graphics zijn opgepoetst al oogt het geheel toch wat gedateerd.
De licht, rook en magische effecten zijn fraai, al is alles wel erg donker en bruin uitgevallen. Ook vind ik dat er erg vaak gebruik wordt gemaakt van hetzelfde artwork.
Nieuw zijn deze keer de Battlefield. Via magische poorten kom je in deze random gecreëerde werelden. Ze doen dienst als actieve dojo's; de perfecte plaats om je skills op te vijzelen, ervaring op te doen, goud te verzamelen of random quests op te lossen. Ideaal voor als je die ene levelbaas niet klein krijgt omdat je nog niet sterk genoeg bent.



In nachtclub Het Natte Rode Aarsje ging men het hele jaar door met elkaar een gelukkig nieuwjaar te wensen.

Je hebt van die games die helemaal verbeelden hoe je je voelt.

DIEP, DIEPER, DIEPST

Erg leuk vind ik de puzzels. Men is er in geslaagd mechanismen, poorten, machinerie en andere kleine interactieve elementen in het spel te verweven die extra bonussen opleveren. Ook leuk is de Sneak mode. Activeer 'sluipen' en de speelwereld wordt opeens gehuld in een donkere waas. Je krijgt nu de view-range van je vijanden te zien (denk aan Commandos) en soms zul je jezelf sluipend door penibele situaties moeten loodsen.
De diehard DD-speler zal weer helemaal loos gaan in het creëren van klassen en het aanwenden van nieuwe skills. Wat dat betreft gaat BD dieper dan diep.
Ook nu kun je een dief kiezen met magische powers of een warrior creëren met thief skills. Geen restricties dus. Bovendien kun je de spellcasting en wapenkunde perfectioneren. Zo kun je je specialiseren in zwaardvechten, en vervolgens ga je voor zwaardvechten met in iedere hand een wapen. Daarna kun je je specialiseren in double-handed blokken, doorboren, hakken of naar de grond slaan. En in díe onderliggende niveaus kun je je weer bekwamen in accuraatheid, rake klappen, schade, combo's en snelheid. Je kunt dus nagenoeg oneindig unieke karakters ontwikkelen. ◄

> "JE KUNT NAGENOEG ONEINDIG UNIEKE KARAKTERS ONTWIKKELEN."

Er zal een flinke potloodventer moeten komen om dit grietje te imponeren zeg.

FULL-SCREENSHOT



WIE VAN DE TWEE?

[illegible]

LARIAN STUDIOS • MEDIAMIX BENELUX • TEL: 0032-26866123 • WWW.BEYONDDIVINITY.COM

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 18 APRIL 2004

SCORE 55 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6

Hoe leuk het gegeven ook mag zijn; alleen de GBA-versie is daadwerkelijk te pruimen. Maar dan wel voor de geduldige speler.

HARVEST MOON

Alleen op de GBA is het goed boeren

Ik ben het beu. Die drukte om me heen. Het lawaai, de mensen. Ik wil weg uit de stad. Ik wil rust. Eindelijk stilte.

Stiekem werpt de zon wat stralen door het raam op mijn gezicht. Ik voel de warmte van de zon op mijn wangen. Het is lente. Vlug spring ik uit bed, trek mijn tuinbroekje aan en huppel zo snel als ik kan naar de televisie.
"Vandaag wordt het een zonnige en warme dag", vertelt de dame van het weerkanaal, terwijl ik mijn broodje vluchtig naar binnen werk.
Zon... da's balen, denk ik bij mezelf. Dat wordt weer een loodzware dag. In snel tempo zie ik alle handelingen die ik deze dag zal moeten verrichten aan me voorbij trekken. De moed zakt me in de schoenen.



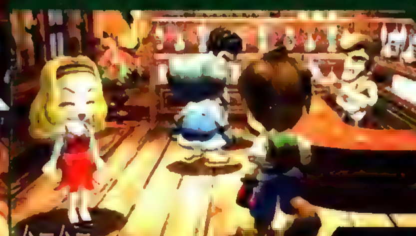
"Ja jongen; daar ben je dus mooi ingetrapt. Wie laat er zich nu ook op de veemarkt een stier met vier lullen aansmeren!"



"Zeg vrouw, waar heb je 't sleuteltje? Je bent vanmorgen weer vergeten ons kind op te winden."

PAPPIE

Mijn vader had een droom; een boerderij runnen in een klein dorpje aan zee. Hij zou er wat groente verbouwen, vee houden en van de opbrengsten kunnen leven en er zijn laatste jaren vredig slijten.
Het lot bepaalde echter anders en zijn droom moest door mij vervuld worden. Ik, de stadsjongen, die zijn genetisch gemanipuleerde groente bij de supermarkt vandaan haalde; voor wie aarde gelijk stond aan een stukje ongeasfalteerde weg.
Takakura, mijn gids, gaf me een korte rondleiding. In de schuur lag gereedschap, er was een kippenhok, wat kleine stukjes grond waar groente op verbouwd kon worden, een weiland en als eerste inkomstenbron Moooe de koe.
Mooоe moest ik melken, overdag van de buitenlucht laten genieten en vervolgens aan het eind van de dag weer melken. Bovendien moest ik niet vergeten, zo vertelde Takakura mij, het dier genoeg liefde te geven, dat was namelijk erg belangrijk voor de band tussen mens en dier...



De kroegbaas zong een zelf verzonnen liedje over blondjes en bier, en dat bij beide er vanaf de hals niets meer inzit. Hij had al snel één lacher op z'n hand.

WERK

Moooe de koe bleek een vervelend beest. Elke ochtend dat ik haar even snel wilde melken, begon ze te loeien en weigerde ze op te staan. Ik kon haar wel schieten op zulke momenten; of slachten aangezien ik omkwam van de honger.
Er was ook nergens in de buurt een winkeltje te bekennen dat ook maar iets van groente, brood of iets anders eetbaars verkocht. Al was het maar een appel dan zou mijn maag eindelijk even ophouden met knorren.
Ik besloot een vishengel te kopen bij een reizende handelaar. Dan zou ik op zijn minst nog een visje kunnen bakken. Helaas bleken mijn kookkunsten dermate slecht dat de verkoolde vis mijn honger niet wist te stillen. Sterker nog ik hing bijkans

GENRE: BOERDERIJ-SIM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 72



Ik ben niet voor het verbieden van hoofddoekjes, maar voor hele stomme maak ik graag een uitzondering.

Een bijna heilig moment waar alle jongens van Mineral Town naar uitkijken. Op je 18e verjaardag om exact 19.10 uur, mag je voor 't eerst het natte grotje in.

En wat ze 's ochtends vroeg met een schaap mogen doen als ze 28 worden, wil je niet weten.

kokhalzend boven het toilet.
Er zat dan ook niets anders op dan mijn eigen groenten te verbouwen. Mijn buren, een grote boerderij met veel gewassen, verkochten me misschien wel wat zaadjes...

WEG HONGER

Hoopvol wandelde ik over het bruggetje waaronder een beekje snel richting zee stroomde, klopte op de deur van de boerderij en zag haar... Haar ogen glinsterden, mijn hartje sloeg een keer over, honger had ik niet meer.
"Hoi, leuk je nu eens te zien," zei ze. Ik schaamde me dat ik niets voor haar meegenomen had. Snel rende ik naar buiten om iets te zoeken. Tussen wat hoog gras zag ik een klein bloempje staan en besloot dat aan haar te geven.
"O is dat voor mij?" "Ja, ik....."
"Oo wat lief, ik sta bij je in het krijt. Kan ik je ergens mee helpen?"
Ik bestelde wat zaad voor tomatenplantjes zodat ik een lekkere salade kon maken. Ik had ergens een recept gelezen en dat zou ik dan maar eens proberen. Zo vlug mijn benen mij konden dragen rende ik naar huis, bedekte de zaadjes met aarde en gaf ze wat water.

UIT VAN HIER

De dagen gingen voorbij. Moooe melkte ik iedere dag twee keer, voor zover dat ging. De melk verkocht ik weer en als dank kreeg Moooe voer en een knuffel. Iedere ochtend gaf ik mijn plantjes water, maar het schoot geen meter op. Mijn maag bleef maar grommen.
Het mooie meisje van de buren moest niets van me hebben zo leek het. De bloempjes die ik haar gaf, werden wel gewaardeerd maar daar bleef 't bij.
Ik moet hier weg bedacht ik me, en snel ook. Ik hou dit niet vol, op deze manier kwijn ik weg.
Dus vertrok ik. Wierp mijn rugzak om mijn schouder, stopte de brief van een oude vriend in mijn zak en ging op weg naar Mineral Town.

MINERAL TOWN

Toen ik aankwam in Mineral Town bleek de boerderij van mijn vriend een grote bende. Stenen, takken boomstammen en ongemaaid gras lagen verspreid over zijn land. Ik klopte op de deur maar er was niemand.
"Jij bent zeker Jeroen?" Hoorde ik achter mij. "Mijn naam is Thomas en ik ben de burgemeester hier, we wisten wel dat je op een dag langs zou komen."
"Hoe?" Vroeg ik hem.
"Jij bent de nieuwe eigenaar van deze boerderij," zo vertelde hij mij. Fijn dacht ik bij mezelf, weer een boerderij die ik zelf moet zien te runnen. Alsof ik nog niet genoeg ellende had gehad de afgelopen tijd.
"Kan ik de boel niet gewoon verkopen?"
Nee dat kon niet, althans niet in deze staat. Het was al laat en ik besloot er een nachtje over te slapen.

EEN WEEKJE LATER...

Wat is het al zo laat??? Shit ik moet echt opschieten, de uien hebben nog water nodig, de tomaten kunnen geplukt worden, de kippen moeten gevoerd en al die eieren verkocht.
Mineral Town bleek een veel prettiger oord om te wonen. De mensen uit het nabijgelegen dropje waren uitermate vriendelijk en behulpzaam.
Ieder seizoen wordt er wel wat leuks georganiseerd, alleen moet ik oppassen met de paardenraces. Die weddenschappen zijn niet goed voor mijn inmiddels rijk gevulde portemonnee. Volgende week is het trouwens tijd voor het jaarlijkse frisbee toernooi, niet vergeten dat ik even oefenen moet met mijn trouwe viervoeter.
O en voor ik het vergeet moet ik nog even langs Karen, ik had beloofd een hapje met haar te gaan eten. Misschien vraag ik haar dan wel of ze bij mij wil komen wonen. Spannend. ◄

"IK MOET HIER WEG, EN SNEL OOK. IK HOU DIT NIET VOL, OP DEZE MANIER KWIJN IK WEG."

KOPPELEN

Harvest Moon is een spel waarin je een boer speelt; je beheert een boerderij met alle ongemakken vandien. Iets waar je van moet houden. De GameCube-versie slaagt er helaas niet in het 'boer zijn' op een overtuigende manier te presenteren, terwijl de GBA-versie wat dat betreft veel beter overkomt.
De twee versies kun je overigens met elkaar koppelen, waardoor je met je Cube boer even een kijkje kunt nemen in het dorpje van je GBA collega. Op die manier kun je items vrijspelen en nieuwe zaken kopen. Leuk? Ja, op de GBA wel; de Cubeversie is allerminst een plezier om te spelen.

JEROEN

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM


JURJEN

MIDWAY GAMERS DAY 2004

Kwintetje brute actie



Het motto voor bezoekers van Las Vegas luidt: "What happens in Vegas, stays in Vegas". Daarom moet ik jullie de opwindende details en foto's van mijn turbulente tripje naar dit moderne Sodom schuldig blijven (misschien dan toch niet zo slim om je digitale camera op de redactie te laten slingeren – Ed).
We laten de drank en de hoeren dus even voor wat ze zijn, en gaan rechtstreeks over naar Midway's Gamers Day 2004.

Om de smet van B-titels en overhaaste arcade-ports van de naam Midway te poetsen, hijsen de grote mannen achter dit bedrijf, waar het de ontwikkeling van nieuwe games betreft, voortaan twee credo's hoog in het vaandel: kwaliteit en controverse.
Dat was Midway's boodschap op hun Gamers Day in Las Vegas en die boodschap lieten ze uitdragen door zeven videogames, waarvan ik de twee sportspellen eventjes laat voor wat ze zijn. Hieronder een kwintetje brute actie.

NARC (PS2 / XBOX)

Persoonlijk ontken ik alles, maar het schijnt dat drugs vreemde dingen met je doen. NARC laat je experimenteren met verschillende soorten (in beslag genomen) drugs om je leven als narcotica-agent in een grote Amerikaanse stad een beetje op te fleuren.
Natuurlijk is het gebruik van drugs als powerup niets nieuws in de wereld van de videogames (Mario slikte twintig jaar geleden al zijn eerste paddestoelen) maar zo grappig en compleet uitgewerkt als in NARC zag ik het nog nooit.
Na het slikken van LSD veranderen straten bijvoorbeeld in stroperige kleurwatervallen en dragen criminelen duivelshoofden. Wiet activeert een bullet-time-achtige toestand, speed laat je als een opgefokte egel door de stad rennen, terwijl de custom-drug Liquid Soul je verandert in een brute wildeman; met een enkele goedgemikte karateschop onthoofd je een ongelukkige voorbijganger.
Jammer dat met het drugsgebeuren ook meteen het enige unieke aspect



van de game is benoemd. Andere speerpunten als de dubbele hoofdrolspeler, de vrijheid om te gaan waar je wilt, de morele vrijheid om op te groeien tot een goede of slechte cop, alsmede de mogelijkheid om verdachte voorbijgangers te arresteren voor cash en goodies; ik had het allemaal al eens eerder gezien, en de uitwerking was in NARC vooralsnog niet altijd even sterk.

THE SUFFERING (PS2 / XBOX)

Midway noemt The Suffering zelf een action horror-game en daar sluit ik me bij aan, omdat het grotendeels voorbijgaat aan de subtiliteiten en avontuurlijke elementen die survival horror-games als Resident Evil en Silent Hill kenmerken. Weinig gezoek en gepuzzel maar des te meer actie dus, in The Suffering.
Als in een spookhuis volg je het pad langs de keur aan gruwelijkheden die dit spel rijk is. Natuurlijk word je onderweg herhaaldelijk besprongen door de nodige nachtmerries, die je in een eerste of derde-persoons perspectief van je af knalt met vuurwapens of met de brute slagkracht die de transformatie in diverse superwezens je verleent.
Dit alles komt samen in een shooter met Half-Life-achtige trekjes, waarbij de actie vergezeld gaat van een verhaal dat de cliché's van het genre hier en daar weet te ontstijgen.
Je begint met het ontsnappen uit een gevangenis waarin je wegens moord op je vrouw en kinderen zit opgesloten. In de loop van het ver-



haal kun je morele keuzes maken (vermoord je iemand wel of niet?) waarmee je niet alleen je toekomst maar ook je verleden vormgeeft. Of je daadwerkelijk je familie hebt vermoord, wordt bepaald door de keuzes die je maakt in het spel, de uitkomst is niet vastgelegd.



Mistige waarschuwingskreten van je vermoorde vrouw proberen je af te houden van zinloze moorden en ook de fragmentarische flashbacks slagen er spelenderwijs goed in de sfeer te bepalen.

AREA 51 (PS2 / XBOX)

Ook Area 51 deed me denken aan Half-Life en ik meende tevens wat Halo- en Unreal-invloedjes te herkennen, om het maar eens mild te stellen.

De versie die ik mocht bekijken was nog niet zo vergevorderd maar het lijkt me sterk als het eindproduct veel meer wordt dan een kloon van bovengenoemde drie titels. Verwacht dit: missiegedreven eerstepersoons knalwerk aan de hand van grotendeels lineaire levelontwerpen, regelmatig resulterend in zowel teamgebaseerde als eenzame maar immer verhitte shootouts tussen mariniers, mutanten en aliens.

Dit alles voert je via een militaire basis tot diep onder het aardoppervlak, waar je voornaamste tegenstanders de alom gevreesde grijze UFO-bestuurders blijken te zijn die hun vliegende schotels regelmatig op het Drentse platteland parkeren om mensen te voorzien van anale peilstiften.

Geen prettige ervaring kan ik je vertellen, dus zou ik graag eens afdalen in een meer complete versie van dit spel. Overigens zonder de verwachting dat het nog iets bijzonders kan worden. Maar dat hoeft ook niet altijd.



PSI-OPS (PS2 / XBOX)

Over de titel ben ik nog steeds niet zo te spreken, maar mijn god, wat een verrassend heerlijk spel gaat erachter schuil! Het combineren van shooter-actie met paranormale vermogens, gaat de komende jaren een aantal bijzonder fijne games opleveren, vertelde mijn helderziende konijn me vanmorgen en naast Half-Life 2 en Geist is ook Psi-Ops een game die in dit subgenre hoge ogen kan, vooruit ZAL, gooien.

Om mijn enthousiasme de ruimte te geven die het verdient, schiet deze maand het papier te kort maar ik beloof je dit in de volgende PU ruimschoots goed te maken! Game van de show!



MORTAL KOMBAT: DECEPTION (PS2 / XBOX)

Van de nieuwe Mortal Kombat heb ik slechts wat vluchtige fragmenten kunnen zien maar daar vielen al wel wat nieuwtjes uit te halen.

Allereerst vallen er naast de gebruikelijke gevechtsmodus, drie andere speltypen te genieten: Puzzle Kombat (een Tetris-achtig spel), MK Strategy (een schaak/archon-achtig bordspel) en MK Konquest



(een adventure dat me meteen aan Shenmue deed denken maar dan in een meer middeleeuws-mythologische setting).

Ook de online-opties voegen natuurlijk het nodige toe aan de MK-ervaring. Qua gevechten lijkt er weinig veranderd, meest opvallende nieuwigheidjes waren de Fight State Indicators (hulpmeters voor casual gamers die meer willen dan knoppen rammen) en de mogelijkheid om na een verloren partij zelfmoord te plegen, mits je de vereiste knoppencombinatie eerder hebt ingevoerd dan je tegenstander z'n fatality heeft voltooid.



CONCLUSIE

In navolging van recentelijk bekeerden als EA en Ubisoft lijkt nu ook Midway zich aan te sluiten bij de overtuiging dat commercieel succes op lange termijn valt of staat met de kwaliteit van de games die je uitbrengt.

Een aardige tendens die zeker valt te herkennen in de games die Midway tijdens de Gamers Day presenteerde maar niet op een manier die me de drank en hoeren in Las Vegas deed vergeten.

Behalve in het geval van Psi-Ops dan, waarover volgende maand meer, om maar eventjes met een robuuste randhanger te eindigen.

SCORE **64** | GRAPHICS 8 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 6

Tot mijn grote spijt moet ik vaststellen dat Rise to Honour een klein beetje teleurstelt.





In veel landen krijgen de reizigers gedurende een lange busreis regelmatig de gelegenheid even de benen te strekken.



Dat doet ie toch maar zonder een centje payne, ik bedoel pijn.

RISE TO

De game die in Amerika in de winkels ligt onder de naam Rise to Honor, krijgt er in Europa een "u" bij. Dat komt door de Engelsen; die houden er niet van als hun taal verkeerd wordt gespeld. Ons kan het niet zoveel schelen; wij willen gewoon met dat spel aan de slag!

Sony is de laatste twee jaar bezig om games te ontwikkelen voor mensen die gamen niet per se als grootste hobby hebben. Eye Toy is een goed voorbeeld van zo'n spel. Iedereen en z'n moeder speelt die game en vindt het nog leuk ook.
Eye Toy is in dat kader echter een extreem voorbeeld, Rise to Honour is een stuk subtieler. Het is een action adventure beat'em up, dat op een of andere manier veel toegankelijker is dan zijn collega's uit hetzelfde genre.
Hoe heeft Sony dat geflikt? Nou simpel, ze hebben gewoon de hele fighting-engine zo gebouwd dat je eigenlijk helemaal niet hoeft te vechten. Je drukt de rechter analoge stick gewoon in de richting van de tegenstander... en de alter ego van Jet Li, maait de vijand neer met een dodelijke schop/beuk combo. Zonder ooit een Tekken of een Double Dragon gespeeld te hebben, kun je gelijk aan de slag. Het is allemaal super eenvoudig.

STIJL

Maar naast eenvoud heb je nog iets nodig om een game succesvol te maken, en dat is stijl. Gelukkig druipt Rise to Honour van de stijl en dat komt niet in de laatste plaats omdat Jet Li zijn naam aan de game gekoppeld heeft. Hij was ook verantwoordelijk voor de meeste motion capturing en de voice acting, en dat zie en hoor je terug.
De bewegingen van Jet Li verlopen zeer vloeiend en de graphics en de sfeer zijn fantastisch. De game is helemaal in het Kantonees en dat voegt net even dat extra snufje oriëntaalse pittigheid toe.
Daarnaast zijn de characters goed ontwikkeld en leef je echt mee met het verhaal van de eenzame Bodyguard, Kit Yun, die de dochter van de vermoorde baas in veiligheid moet zien te brengen. Romantiek ligt op de loer maar de game wordt nooit corny.

JET LI: DE MEESTER



Als je nog nooit van Jet Li hebt gehoord dan mag je nu van mij even naar het toilet lopen, je hoofd in de pot steken en twee keer doortrekken. Jet Li is dé man. Na het succes van Jackie Chan, scoorde de meer serieuze actieheld Jet Li evenzeer in Hollywood met enkele zeer succesvolle films. Wat dacht je bijvoorbeeld van Romeo Must Die en Lethal Weapon 4. Voor z'n komst naar de VS was hij verantwoordelijk voor rollen in films als Once upon a time in China II, III en IV, Het briljante Fist of Legend en zijn eerste film en mega-hit in het verre oosten The Shaolin Temple.
Als je tijd hebt, ga eens langs bij de betere videotheek en check de Hong-Kong actie bak om te zien of ze misschien een van deze films op voorraad hebben...

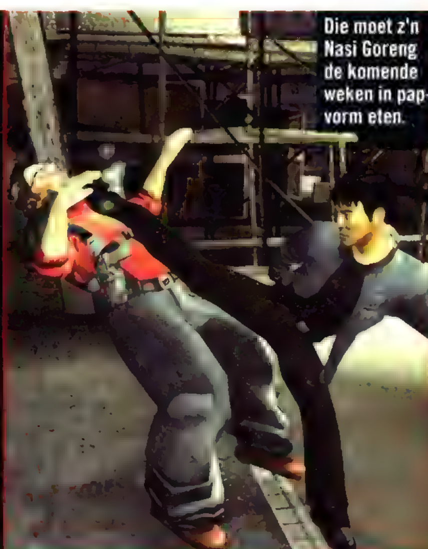
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL. 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.NL







Met name Aziaten vallen van verbazing steil achterover als ze Jet Li denken te herkennen.



Die moet z'n Nasi Goreng de komende weken in papvorm eten.



De bedoeling is dat je met deze special move in één keer al de roos van z'n schouders schopt.

HONOUR

Vrijwel onspeelbaar door haperend vechtsysteem

Het blijft in wezen een frisse vechter die te allen tijde even aangezet kan worden om een potje te beuken. Geen moeilijk gedoe en geen hele stukken opnieuw spelen; gewoon verder gaan bij een van de vele continues of saves die je oneindig kunt gebruiken. Lekker laagdrempelig, net zoals het vechtsysteem dus.

men die beter kunnen vechten. Toch, als je de tegenstanders een beetje analyseert, zie je helemaal niet wat ze nou zo bijzonder maakt. Het enige dat ze doen is afweren en counter-attacken.
Na enige tijd kom je er echter achter dat alle tegenstanders afzonderlijk, slechts op één vastgestelde manier

"VREEMD OM TE ZIEN HOE EEN GAME DIE ER ZO GOED UITZIET EN ZO ZORGVULDIG IS GEMAAKT, VRIJWEL ONSPEELBAAR WORDT."

HOLLYWOOD

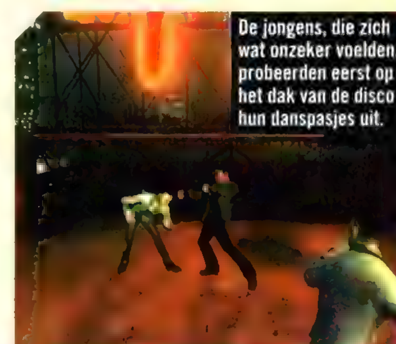
Dat nieuwe vechtsysteem lijkt aanvankelijk goed te voldoen. Gedurende de eerste levels kun je zonder al te veel problemen lekker om je heen beuken en je verdiepen in de voortgang van het verhaal.
Dat script is leuk maar al snel komen de Hong-Kong/Hollywood clichés om de hoek kijken en dan wordt het al snel een stuk minder interessant. Gelukkig bieden de actiescènes een beetje afwisseling en naarmate je verder komt, wordt het spel moeilijker omdat er meer tegenstanders komen die beter kunnen vechten... zijn te verslaan. Dit wordt zelfs zo erg dat je een vijand kunt beuken en trappen wat je wilt, je kunt hem pas verslaan als je doet wat het spel wilt dat je doet.

IK WIL MIJN KNOPPPENCOMBO!

Op dat punt aangekomen, blijkt Rise to Honour helemaal niet zo'n toffe game te zijn.
De vechttechniek waarbij je de rechter analoge stick gebruikt, blijkt hopeloos tekort te schieten als je door meerdere tegenstanders van een iets hoger kaliber wordt aangevallen.
Ook de levelbosses leiden tot ongekende frustratie omdat de besturing gewoon niet nauwkeurig genoeg is. Keer op keer maak je een foutje, die je het leven kost. Echt hemeltergend als je voor de tiende keer dood gaat omdat de levelboss in het zwembad je te grazen neemt en je kop onder water houdt.
Je moet niet te snel instappen, zo blijkt. Eerst afwachten. Aanvallen, wachten totdat hij je countert en dan hem weer counteren met een vette combo op zijn bek. En dat acht keer achter elkaar en als je één fout maakt ben je zo goed als dood. Nou veel plezier ermee.
Ik had die gast na een dikke veertig minuten verslagen om terecht te komen bij de vólgende gasten die onmogelijk bleken te verslaan. Ik kreeg steeds meer behoefte aan het vertrouwde systeem waarbij ik een tegenstander gewoon met een knoppencombo in elkaar kan trappen....

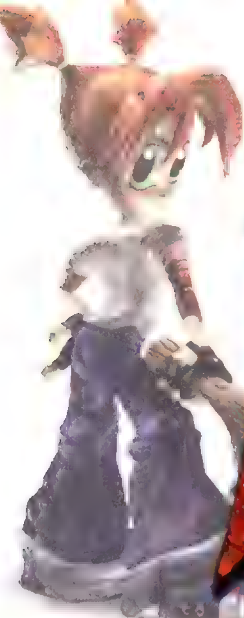
HET WERKT NIET

Vreemd om te zien hoe een game die er zo goed uitziet en zo zorgvuldig is gemaakt, vrijwel onspeelbaar wordt omdat het fightingsysteem niet werkt. Terwijl dat systeem er juist is ingezet om de beginnende gamer een lage drempel te bieden bij het spelen van een fighter als deze. Extreem jammer want ik geloof in de aanpak van Sony. Ik juich het toe dat ze proberen om een game te maken die mijn oma ook kan spelen en ik zelf toch interessant vind.
Ik weet zeker dat Sony er bij de volgende poging in zal slagen om een game te maken die zo'n besturing wel goed weet te benutten. Dan maakt het mij niet uit of ze voor die game nou Jet Li laten opdraven of zijn demente oude vader want het spelplezier zal, wat er ook gebeurt, fantastisch zijn. ◄



De jongens, die zich wat onzeker voelden, probeerden eerst op het dak van de disco hun danspasjes uit.

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS 1 • VERWACHT: OUT NOW



MALICE







"Stap in de schoenen van Malice, hanteer magische krachten en een gigantische knuppel, en ren, spring en puzzel je weg door een prachtige, surrealistische wereld." (www.gamers.nl)



PlayStation®2

bart smit

E-PLAZA



SKATE

GRAPHICS 7 **REPLAY** 7 **GAMEPLAY** 6

SCORE **60**

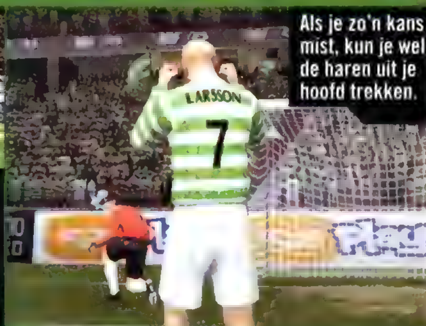
TIF 2004 is zeker geen hoogstaande footie geworden, en ook dit jaar weet ie geen bedreiging te vormen voor de paradepaardjes van Konami en (in mindere mate) EA.

THIS IS FOOTBALL 2004





Gezien de houding van die keeper, moeten die blauwen RKC zijn. Even wachten tot ie uit gaat schieten tegen z'n eigen lat aan...



Als je zo'n kans mist, kun je wel de haren uit je hoofd trekken.

Sony's waslijst aan verbeteringen, toevoegingen en veranderingen stemde deze footiespecialist hoopvol. Eens zien of de TIF-reeks hiermee ook daadwerkelijk naar grotere hoogten is gestegen...

In de preview maakte ik al kenbaar dat er in de nieuwste editie van Sony's footie-serie weer een shitload aan competities en toernooien aanwezig is, dus daar zal ik het verder niet over hebben.

Belangrijker is hoe de game speelt. Bijna alle footiegames beschikken vandaag de dag over aardige graphics en een keur aan (al dan niet gelicenseerde) teams en dergelijke, maar lang niet alle ontwikkelaars slagen er in om een produkt neer te zetten waarbij de bediening goed aanvoelt, de spelers precies doen wat jij wilt en zowel je medespelers als de tegenpartij beschikken over een flinke dosis intelligentie.

Met TIF 2004 hink ik wat dat betreft een beetje op twee gedachten. Bepaalde factoren zijn immers wel goed uitgewerkt, terwijl andere onderdelen een flinke make-over zouden kunnen gebruiken.

VLOEIEND

Zo ben ik bijvoorbeeld wel te spreken over de manier waarop de spelers zich voortbewegen over het veld. Hun animaties zijn vloeiend uitgewerkt en ze bewegen niet als een stel mietерige kunstschaatsers. De bediening is redelijk, waardoor je een goede passing game en goed uitgespeelde doelkansen kunt creëren.

Wat wel tot ongelooflijk veel frustraties leidt, is het feit dat spelers regelmatig andere acties uitvoeren dan jij wilt.

> "WELLICHT DAT DE ONLINE FEATURE VOOR EXTRA SPANNING KAN ZORGEN, WANT VAN SPELEN TEGEN DE CPU EN J.J. KREEG IK NIET BEPAALD KLAMME HANDJES"

Timing is essentieel in een voetbalgame maar wanneer je vaker dan je lief is de bal een flinke peer naar voren geeft terwijl je toch echt een rustig kopballetje wilde maken, zit er iets niet helemaal goed. Gelukkig halen je medespelers niet al te veel rare fratsen uit, al weigeren ze soms bijvoorbeeld de diepte in te gaan wanneer de situatie er om vraagt; verder is de A.I. echter redelijk uitgebalanceerd.

PISBOOGJE

De bal rolt ook een tikkeltje realistischer over het gras en schoten op het doel kunnen nu mede door de toevoeging van de schotbalk met wat meer precisie uitgevoerd worden dan voorheen. Het is dan wel weer jammer dat de schoten niet al te krachtig ogen en de bal te vaak met een pisboogje op het dak van het doel belandt.

Nou, je merkt het al: 't is een game met de nodige ups en downs. Absolute ups zijn overigens het goed uitgewerkte transfersysteem en de mogelijkheid om met maximaal acht man online te gaan via het PS2 netwerk. Wellicht dat deze feature voor wat extra spanning kan zorgen, want van spelen tegen zowel de CPU als collega J.J. kreeg ik niet bepaald klamme handjes. Nog één tip voor degenen die wel voor deze game gaan: de speler Richard Simon uit de Nederlandse eredivisie schijnt een toptalent te zijn. Zo snel mogelijk kopen die gast!

Heb je die rare Barthez weer. Gaat ie af op de schaduw van de bal!





O ja, dat weet ik nog. Dat was die wedstrijd waarbij alle bakkersknechten en ijscomannen gratis toegang hadden.

ZELFS FIFA WINT HET VAN TIF

Wat, of beter gezegd wie wil Sony bereiken met This is Football 2004? In een aantal previews in buitenlandse bladen zag ik quotes staan als 'de game die Pro Evo wel eens van de troon zou kunnen stoten'.

Nou, dat is Sony in de verste verte niet gelukt. Elke hardcore voetbalfreak zal compleet mad worden van dit spel. Daarvoor kloppen er te veel voetbaltechnische zaken niet.

Ik vermoed echter dat Sony zelf helemaal geen Evo-beater op het oog had. De PlayStation-bakkers zijn namelijk al tijden bezig de 'massa' (hate that word) te bereiken; en dus moet je TIF 2004 met FIFA 2004 vergelijken, die andere 'massa-game'.

En dan kom ik tot een (kleine) overwinning voor FIFA. EA's footie heeft beduidend betere graphics, alle clubs met de juiste namen, meer voetbalvibe, veeeeeel beter commentaar en meer flitsende acties voor de goal.

TIF 2004 zet daar een betere besturing, iets meer diepgang, een iets hogere moeilijkheidsgraad en meer snelheid aan de bal tegenover, maar de game valt vooral door de mand vanwege de lousy timing en de slappe schoten.

Eigenlijk zou iedereen gewoon eens wat tijd in Pro Evo 3 moeten investeren, dan heb je uiteindelijk veel meer fun dan met FIFA en TIF bij elkaar...

TEAM LONDON • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035 - 6250720 • WWW.TIF2004.COM

GENRE: VOETBAL • AANTAL SPELERS: 1-8 (VIA ONLINE) • VERWACHT: OUT NOW



VERWACHT: 21 MEI 2004





RALLISPORT CHALLENGE 2

Als PU-lezer weet je zo onderhand wel dat Colin McRae bij ons op een voetstuk staat. J.J. reisde naar Stockholm om bij Digital Illusions te kijken of Rallisport Challenge die positie aan het wankelen kan brengen.

De eerste RalliSport heb ik met plezier gespeeld. Grafisch kon de game zich met de beste racers meten en de arcade-gameplay was eenvoudig te behappen. Minpunten waren de voor de puristen iets te lage moeilijkheidsgraad en de wat eenvoudig opgebouwde career-cyclus. Je was er te snel mee klaar, letterlijk en figuurlijk.

COLIN VS RALLISPORT?

Tijdens mijn trip naar Stockholm hadden de journalisten onderling flinke discussies of je RalliSport Challenge nu wel of niet met Colin McRae mag vergelijken. Veel vonden van niet, ik, eigenwijs als ik ben, van wel.
Velen zeiden dat RSC2 meer arcade is dan CM en dat je dus appels en peren met elkaar vergelijkt, en dat mag niet volgens de regels van de objectieve journalistiek.
Mijn vraag is echter of RSC2 wel zo veel meer arcade is dan CM. Als je de factsheet van de game checkt, heeft Digital Illusions het over realistische wegligging, getrouwe weergave van de thrills van het rallyrijden, wagens die minder hard gaan als je ze kapot ragt en plenty sleutelopties.
En CM is op zijn beurt ook weer niet zo realistisch als veel mensen denken. Daar kun je vaak ook flink doortrappen. Wat geen probleem is, gamen moet leuk blijven, maar de real thing, neuh!
Laten we gewoon maar eens kijken of Rallisport Challenge 2 kan bewijzen wat Colin McRae al lang bewezen heeft.

BURNOUT ALS GROTE VOORBEELD

Het eerste dat opvalt (en bij deel 1 al opviel) zijn de beelden. RSC2 ziet er rete-strak uit. Twee dingen springen daarbij in het oog: de wagens (en dan beter gezegd het schademodel) en de effecten.
Digital Illusions heeft elke wagen eerst helemaal uit elkaar gehaald en toen weer zo in elkaar gezet, dat als je er een crash mee maakt, alles er ook vanaf kan vliegen. En dan heb ik het niet alleen over deuren, spoilers en banden maar ook over spiegels, scherven en stukjes metaal.
Niet voor niets dat veel DI-programmeurs er een competitie van hadden gemaakt wie de vetste crash kon neerzetten.
Vergeet dat gestuiter van CM en WRC II, dit is echt realistisch rollebollenwerk, waarbij zelfs de realtime animaties van een crash in een ravijn of waterplas er zeer realistisch uitzien.
Eigenlijk had ik mezelf een woord of honderd kunnen besparen door te zeggen dat de BurnOut-reeks hét voorbeeld is geweest bij het maken van het schademodel. En hoe vet die game is, hoeven we niet meer te zeggen.

Kijk nou eens jongens, het is toch net alsof je een veulentje loslaat in de wei.





Blijf van die rem af!

DIGITAL ILLUSIONS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.MICROSOFT.COM


"Hè, hè dat lucht op. En nu weer vol gas maatje!"


"Lekker dan, riskeer ik m'n leven op 't randje van de afgrond, staan ze allemaal voor de reclamecaravaan te applaudisseren!"




Zeker weten dat deze Happy Gaymers van Digital Illusion niet naar een rallyspelletje staan te kijken...


Daar heb je wel zo'n Nightview-bril van Pearl voor nodig.

Komen we bij de effecten. RSC2 is gewoon een regelrechte VVV-folder. Opdwarrelende blaadjes, stofwolken, grindregens, modderballetten, it's all there.
De replay-functie (met mooie slow-motion) gebruik ik echt nooit in games, maar hier drukte ik de Play-knop toch regelmatig in. Als je dan ziet dat de coureurs in alle bochten meedeinen, de wielen onafhankelijk van elkaar op de ondergrond reageren, dan weet je dat je met iets heel speciaals te maken hebt.

COMPLEET

Qua modes kon DI natuurlijk niet aan de slag met het WK Rally, die rechten liggen bij Sony en WRC. Ze wilden ook niet kiezen voor de aanpak van CM, die de gamer een soort fake-WK aanbiedt.
RSC2 komt daarom met vijf verschillende soorten rallyracen:
Rallycross – met een paar man tegelijk uitmaken wie het snelst is.
Rally/Career – CM of WRC II maar dan anders.
Hillclimbing – rallyrijden met uiterst krachtige wagens tegen de berg op.
Ice Racing – zelfde als rallycross maar dan op sneeuw en ijs.
Crossover – twee man op hetzelfde parcours wiens wegen elkaar halverwege kruizen.
Ik vind het een mooi en uitgebalanceerd pakket. Je kunt echt pur sang rallyrijden inclusief co-driver in de Rally-mode (met soms tracks van een dikke tien minuten) of je gaat voor de speedkick bij het Hillclimbing of Ice Racing of je neemt iets er tussen in met de snelle wedstrijden van Rallycross of het nieuwe Cross Over.
Een ding kan ik je sowieso nu al zeggen; RSC2 speel je niet in een dagje uit. Er zitten echt heel veel tracks in (twee keer zoveel als bij het origineel) en je kunt idioot veel zaken unlocken; werkelijk honderden items, variërend van nieuwe tracks en wagens tot skins voor je rallymonster. De Rally mode is daarnaast opgedeeld in vier moeilijkheidsgraden, waarbij je echt tientallen races per gradatie zult moeten afleggen om je winnaar te mogen noemen.

TOEGANKELIJKER

Opvallend is hoe goed en makkelijk RSC2 stuurt. Binnen no time had ik de wagen onder controle en sleurde ik 'm foutloos door haarspeldbochten heen. Hier zit toch wel een klein verschil met CM, die vanaf het begin af aan iets pittiger is.
Wel was duidelijk te zien dat hoe verder je in de Career mode kwam, hoe lastiger de opponenten en de tracks werden. Met twee vingers in de neus rondrijden is er dus niet bij en wat dat betreft is deel 2 er zeker op vooruit gegaan. Ik denk dat rallycracks flink aan de bak moeten in de hoogste moeilijkheidsgraad.
Wel kun je stellen dat RSC2 toegankelijker is dan CM. Je stapt zo in, er zijn geen testmogelijkheden onderweg en het sleutelen is niet zo prominent aanwezig, alleen heb je in RSC2 veel meer pre-sets die je zo kunt gebruiken, of je haalt de beste set voor een track gewoon via Xbox Live van het net af en hangt die aan je wagen.

XBOX LIVE

En dan komen we bij het belangrijkste onderdeel, Xbox Live. Hier komt de game echt tot bloei. RSC2 maakt deel uit van XSN netwerk en dat zorgt er voor dat je razendsnel via internet eigen wedstrijden en toernooien opzet, dat alle snelste rondetijden genoteerd staan op de site, dat je elke gewenste Ghost kunt downloaden (van de snelste, of van iemand die slechts net ietsje beter is zodat je je kunt optrekken aan hem), of dat je herhalingen van vette acties naar je maten kunt sturen.
DI heeft veel tijd in deze mode gestoken en het voelt echt heel goed aan. We zaten er zo op, we zetten snelste rondetijden neer, konden alle benodigde statistieken razendsnel vinden en, heel belangrijk, cheaten is flink lastig gemaakt.
Tegen het verkeer in rijden is zinloos want dan word je weggehaald en bij modes waarin je tegen elkaar rijdt (bijvoorbeeld Rallycross) zijn de tegenstanders of doorzichtige Ghosts (zestien man in een race) of geheel zichtbaar, maar met de beperking dat er dan maar maximaal vier spelers kunnen meedoen. Kijk, dat noemen we nu games maken voor gamers.

> "KIJK, DAT NOEMEN WE NU GAMES MAKEN VOOR GAMERS."

ANDERS

Kortom, RSC2 is zeker niet hetzelfde als CM, ook niet beter of slechter maar gewoon anders. Het is een welkome aanvulling voor rallyfanaten, die CM nog nooit gespeeld hebben, of juist helemaal tot in detail kennen. En dat is een smart move geweest van Microsoft en DI. Goh, dat ik dat als Colin-adept ooit nog eens zou zeggen. ◄

AREA CLOSED
DETOUR

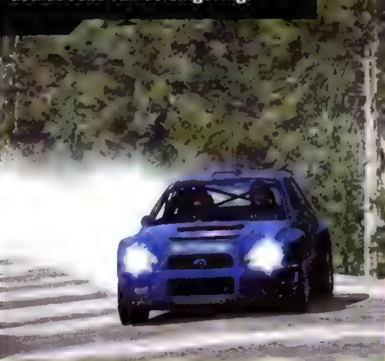


WARTHOG • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM

PREVIEW

VERWACHT: JUNI 2004

RICHARD BURNS RALLY


"Waarom moet je nou altijd zo hard. Geniet eens van de omgeving."


"Nou wat zei ik; daar heb je 't al. Een flitspaaltje in de berm. Die bon gaat dus mooi niet van onze gezamenlijke rekening af!"

AREA CLOSED

■ *'Colin McRae is een arcade racer'. Dat is de meer dan opmerkelijke mening van de Zweedse developer Warthog.*

Met Richard Burns Rally bluft developer Warthog (o.a. Starlancer) dat ze de lat nog effe een stukkie hoger gaan leggen dan Colin McRae ooit gedaan heeft. Hun rallygame moet de meest realistische sim aller tijden worden. Zeg maar, dát doen voor de rally-fans wat de Grand Prix serie van Geoff Crammond voor de F1-fans deed.

WODKA

Dat de Zweedse opschepperij niet helemaal slap gelul is, blijkt als we aan de slag gaan met een preview-build. Het is net alsof ik een fles Wodka achter de kiezen heb, want het op de track houden van de wagen is immens lastig. Reden, de engine houdt rekening met alle inwerkingen van binnen en buitenaf op de auto. Het raakvlak van alle vier de banden wordt steeds onafhankelijk van elkaar berekend. Raak je rechts te veel de stenen of rommel dan zullen je banden aan die kant slijten. Te veel en te hard remmen, levert ook rubberverlies op. En zoals iedereen weet is de controle met versleten banden een stuk minder.
Een hobbelige zijkant is in RBR ook echt een hobbelige zijkant, iets waardoor je meteen de macht over stuur kwijt raakt. Tenslotte is een fout ook echt een fout. Schade zal je het rijgedrag danig beïnvloeden.
Wees niet bang, in de Forest Rally School kun je, nee, moet je eerst rally leren rijden voor dat je aan het kampioenschap mag meedoen. En niet stoer doen; zonder die lessen, maak je niks klaar. Ik beloof het je.
Enige minpunt dat ik nu kon vinden, is dat het spel geen online mode heeft. Dus als je echt een topcoureur in dit spel bent, kun je het alleen je vrienden thuis laten zien.

LASTIG

Als hardcore racefreak mag ik deze hardcore aanpak wel. Ik geef zelfs eerlijk toe dat dit de enige rallygame is waar ik echt naar uitkijk. Gewoon omdat ie zo ontzettend lastig is.
De overige concurrenten, Rally Sport Challenge en Xpand Rally, zoeken het toch meer in mooi, mooier, mooist en meer vette actie. Dat kan een prima resultaat opleveren, maar dan meer voor de casual race-fan.
Warthog gaat veel verder en beperkt daarmee tegelijk hun doelgroep. Helemaal als je weet dat je het in de 'Richard Burns Challenge Mode' tegen de man zelf kan opnemen. En dat moet je dus heel letterlijk nemen want de prestaties van zijn eigen rally's zijn secuur in de game verwerkt. Dus als je wint, kun je zeggen dat je Burns echt aankan. Dit zijn dus modes waar ik, als realismefreak een harde plasser van kan krijgen. Kom maar op met dat spel! ◄

PC / XBOX / PS2

OUT NOW • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAERALLY04

REVIEW

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	9	92

COLIN MCRAE 04




"Waaaaat! Je bent de sleuteltjes vergeten? Jezus man, dat is het enige waar je als bijrijder aan moet denken!"


"Hé, hier woont m'n ex ergens. Als ik 'r zie staan geef ik je wel een seintje om vol het publiek in te rijden."

■ ***Heeft de Colin McRae-serie op de console nog enigszins concurrentie, op de PC is de alleenheerschappij onaantastbaar. En na het spelen van deel 4 uit de serie, durf ik te stellen dat er voorlopig geen andere developer aan deze klasse zal kunnen tippen.***

Deel 4 op de PC verschilt niet zo veel van de PS2- en Xbox-versie. Dezelfde modes (losse rally, championship, losse stages, raggen tegen de klok), een Expert mode voor gasten die zichzelf heel erg goed vinden, de mogelijkheid om met 2WD of 4WD de race aan te gaan, afwisselende weersomstandigheden, een griezelig hoog realismegehalte, een prima sound en prachtige graphics.
In totaal kun je met dik twintig bestaande wagens op een kleine vijftig tracks te keer gaan in acht landen (Groot Britannië, Griekenland, VS, Japan, Zweden, Australië Finland en Spanje).
Het enige verschil tussen de PC-versie en de consolegames zit 'm in de online optie. Je kunt straks met acht man tegelijk de race aangaan. Hoe dat verloopt, konden we nog niet checken maar we gaan er vanuit dat je gewoon tegelijk start en dat je onderweg regelmatig de tussentijden van de opponenten ziet, of alleen de ghost van de snelste bijvoorbeeld.

HARDCORE

Deel 3 was niet helemaal van het vertrouwde niveau. Codemasters had zich te veel gefocust op Colin zelf en zijn Fordje (zoals Ed en ik destijds al schreven en inmiddels algemeen erkend wordt), de WK-optie was te summier uitgewerkt en er was een kleine knieval gemaakt naar de casual gamer (lees de rijstijl was te arcade).
Met name op de PC leidde dit tot felle protesten. Hier bevinden zich namelijk vooral hardcore rally-fanaten, die alleen genoegen nemen met de real thing. En na het briljante deel 2 uit de reeks, hadden ze gehoopt een verbeterde versie daarvan te krijgen....

PITTIG

In deel 4 zijn al die 'fouten' keurig weggewerkt. Codemasters heeft dus geluisterd. Het rijden is (zeker in Expert) behoorlijk pittig. Dat komt niet alleen door een realistische wegligging (de wagens draaien nu echt via de wielen en niet rondom het kunstmatige middelpunt van de wagen) maar ook doordat veel tracks lekker smal zijn gehouden en alleen maar gas geven niet langer loont.
Ook zit er merkbaar verschil tussen de diverse wagens na het sleutelen en is het rijden in een 2WD of een 4WD iets totaal anders.
Grafisch zien wagens en tracks er briljant uit. Hopelijk houdt Codemasters zich aan de belofte dat je geen monsterbak hoeft te hebben om deel 4 te kunnen spelen, maar ik zou bijna durven beweren; voor dit soort games moet je dat eigenlijk over hebben.
Verder kan ik alleen nog maar zeggen dat sinds we de game in huis hebben, Ed (console lover!), Jeroen en ik regelmatig het hok ingaan om even de beste tijd aan te scherpen. Dat zegt toch genoeg. ◄

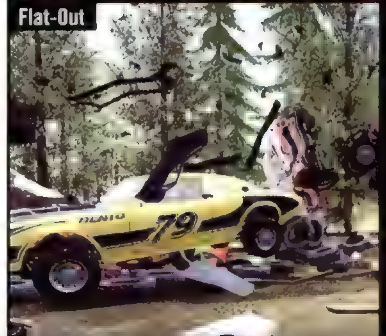
IS COLIN OOIT TE VERSLAAN?

Als er één genre is waarbij series lang hun koppositie vast weten te houden, dan is het wel het racegenre. Een racegame er mooi uit laten zien, dat kunstje hebben inmiddels meerdere developers onder de knie maar de gameplay perfect laten aanvoelen, dat is wat anders. Daarvoor heb je ervaring en expertise nodig. Ervaring en expertise van programmeurs die weten wat racen is welteverstaan. En die zijn dun gezaaid. Komt nog eens bij dat de grootste talenten zijn weggekocht door de makers van topracegames (Polyphony Studios, Codemasters, EA Sports, etc).

TRENDS

Dit is precies de reden waarom bij rallygames vrijwel niemand de klasse van Colin weet te benaderen en de vraag is of daar in de toekomst verandering in gaat komen.
Ik voorzie twee trends. Ten eerste zullen er rallygames komen die niet zozeer de klasse en het realisme van Colin proberen te benaderen maar zich richten op een meer ´open´ spelervaring.
Het beste voorbeeld daarvan is Flat-Out, een arcade racegame van Bugbear die je op rally-achtige terrein alle kanten van het circuit laat gebruiken. Het accent ligt minder op een snelle tijd rijden en meer op beuken. Zie het als rally-rijden voor de casual gamer, die niet zijn auto wil afstellen, maar gewoon een uurtje los wil gaan in het rulle zand.
Daarnaast zal een (klein) aantal developers stug blijven proberen Colin van zijn troontje te knikkeren. De focus wordt daarbij vooral gelegd op nog slickere graphics, nog meer realisme, nog betere car-physics, etc.
Wat mij betreft een mission impossible, aangezien Colin een voorsprong heeft qua techniek, waar je U tegen zegt.
Niet voor niets dat veel series als Rally Trophy, Rally Fusion, Rally Championships etc. zijn gestopt of er mee gaan nokken. Maar de wonderen zijn de wereld nog niet uit.


Colin McRae


Flat-Out

TOP 5 RALLYSERIES

1. COLIN MCRAE
Over de invulling van deze plek valt absoluut niet te praten met Ed. Anders heb je een paardenkop in je nest. Gewoon dé rally-serie, al jaren.



2. WRC
Sony klampt goed aan bij Colin. Echter, de serie van Codemasters kent net iets meer finesse. Wel prima rijdbaar en natuurlijk dé officiële WK-game.



3. RALLISPORT CHALLENGE
Grafisch de mooiste maar qua gameplay nog niet de beste. Deel 2 gaat wel weer een stap voorwaarts zetten. WRC moet oppassen.



4. SEGA RALLY
Omdat het spel zo tof was in de arcade.



5. V-RALLY
Was in het begin zeker een Top 3 spot waard maar is de laatste tijd afgegleden. De laatste V-Rally game stuurde gewoon niet helemaal goed.



XPAND RALLY

Een nieuwkomer op het rallyfront is XPAND Rally van Techland. In totaal kun je los gaan op zestig tracks in vijf verschillende werelddelen, waarbij je acht verschillende ondergronden onder je banden krijgt (zand, grind, asfalt, sneeuw, etc) en sommige tracks plotseling van karakter kunnen veranderen. Grafisch ziet de game er dankzij de krachtige Chrome Engine indrukwekkend uit. Maar dat kun je ook van Richard Burns Rally en RalliSport Challenge zeggen.
Hoewel het wagenpark uit de officiële auto´s van het WK bestaat, denken we dat de game toch meer een arcade-feel zal krijgen. Voorbeeld daarvan is het feit dat je van de track af kunt gaan, zonder restricties. Shortcuts dus…
Meer info op www.xpandrally.com





NAMENCRISIS

Als je de naam van een bestaand coureur aan je game hangt, loop je natuurlijk een risico. Zo kan de persoon in kwestie er mee ophouden, hij kan geen deuk meer in een pakje boter rijden, hij kan geblesseerd raken, etc. Codemasters zit momenteel dan ook een beetje in de shit, aangezien Colin McRae niet meer aan het WK meedoet. Het laatste seizoen kwam hij niet meer met de top mee en dat zei hem genoeg.
Wat nu? Iedereen kent CM als een merknaam dat staat voor kwaliteit maar is dat over een paar jaar ook nog het geval met een nieuwe generatie gamers? We zijn benieuwd.
En wat dan te bedenken van Richard Burns Rally. De Brit was de laatste jaren samen met Markus Gronholm de te kloppen man in het WK, maar hij is tijdelijk gestopt vanwege een tumor in zijn hoofd, en de vraag is of hij nog terugkomt. Dat is nog eens een geval van bad timing als je net met een Burns-game wilt komen.

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

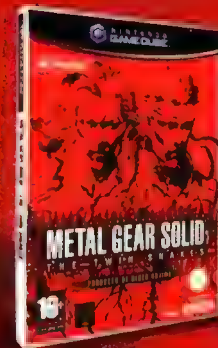
METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

HET IS TIJD OM DE GAMECUBE TE INTRODUCEREN.

Zo hard als staal en met zeer scherpe puntjes.
Welke held past beter in jouw NINTENDO GAMECUBE?

Het storyboard, gebaseerd op het MGS-scenario is helemaal opnieuw opgezet. Onder de begeleiding van de succesvolle producent Hideo Kojima, is er een meesterwerk ontwikkeld, die jou zo inspireert op de Nintendo GameCube.
De regie van de verhaallijn is in handen van filmregisseur Ryuhei Kitamura, het aanstormende talent dat wereldwijd de aandacht op zich wist te vestigen met films als 'Versus' laat van Snake een kant zien, zoals je hem nooit eerder hebt gezien!



WWW.KONAMI-EUROPE.COM

LICENSED BY Nintendo

NINTENDO GAMECUBE

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 9

85

Grafisch is de PS2-versie weliswaar inferieur aan die van de Xbox, de grote hoeveelheid aan exclusieve stuff maakt een hoop, zoniet alles goed.



RAINBOW SIX 3

De Xbox-versie werd beloond met een 85 en afgaande op Ubisoft's werkethiek is het niet meer dan aannemelijk dat de PS2-versie op een soortgelijke score uitkomt.

Het kan niet vaak genoeg gezegd worden; Ubisoft heeft de afgelopen maanden meer dan goede zaken gedaan en ook nog eens ons gamers op de wenken bediend (ontwikkelaars doen immers ook vaak genoeg goede zaken met crap games, helaas). Met name hun studio in Montréal leverde topkwaliteit met games als Splinter Cell: Pandora Tomorrow en Prince Of Persia. Hun laatste release, Rainbow Six 3, doet het inmiddels ook uitstekend op de Xbox, afgaande op de gigantische hoeveelheid gamers die het via Xbox Live tegen elkaar opnemen. Met de release van de PS2-editie (gemaakt door Ubisoft Shanghai, dat ook al verantwoordelijk was voor de PS2-versie van Splinter Cell) zal het niet veel anders worden, aangezien de basis ervan zo goed als hetzelfde is als die van de Xbox-versie en ook hiermee online gespeeld kan worden.

> "EEN ABSOLUTE MUST-HAVE VOOR DEGENEN DIE SNAKKEN NAAR EEN LEKKERE TACTICAL FIRST-PERSON SHOOTER."

BEHOEDZAAM KNALLEN

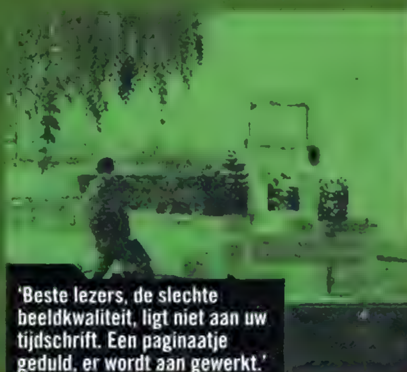
De Xbox-versie was ten opzichte van de PC-game Rainbow Six: Raven Shield een stuk minder ingewikkeld, dankzij een overzichtelijke interface en een minder uitgebreid keuzemenu. Hiervoor was gekozen om de console gamer wat meer tegemoet te komen en hierin is men zeker geslaagd.
Het is dan ook niet vreemd dat dit ook terug te vinden is in de PS2-versie. Console gamers willen vaak niet eerst een half uur lopen kloten met strategieën, wapensoorten en teamleden. Gewoon hup, lekker knallen, al is het met Rainbow Six 3 natuurlijk niet zo dat je maar een beetje in het wilde weg kunt gaan schieten.
Make no mistake: hier dient uiterst behoedzaam gewerkt te worden door jou en je drie teammaten, anders is de kans op succes nihil. De interface van de Xbox-versie is in ieder geval intact gebleven en ook alle wapens, moves, bevelen, alsmede de night vision en thermal vision zijn hier aanwezig.

EXCLUSIEVE MISSIE

Wie wil weten waar Rainbow Six 3 precies over gaat, moet de review van de Xbox-versie er nog maar even op naslaan. Het komt er in een notendop in ieder geval op neer dat je een terroristisch netwerk moet uitschakelen, wat dient te gebeuren op lokaties over de gehele aardbol.
Ik wil in het resterende deel van deze review naar voren brengen wat er zoal te vinden is in de PS2-versie ten opzichte van de Xbox-versie, en dat is aardig wat.
Heb je voor de multiplayer op de Xbox bijvoorbeeld twee consoles, twee versies en twee TV's nodig, op de PS2 heb je van alles aan één exemplaar genoeg. Er is namelijk een offline splitscreen co-op mode aanwezig die ondanks een logischerwijs lagere resolutie, verdraaid lekker wegspeelt. En wat te denken van een exclusieve missie in het Italiaanse stadje Triëst. En dan heb ik nog niet eens de vier nieuwe online multiplayer maps genoemd!

INTENS

Voor degenen die het liefst bevelen op verbale wijze uitdelen, bestaat de mogelijkheid om simpele commando's als 'breach and clear' of 'zulu flash and clear' door de USB-headset te blèren. Dit maakt de speelervaring nog intenser dan ie al is.
Vallen er ook minpuntjes te bespeuren in deze versie? Jawel, al hebben die nauwelijks invloed op de gameplay.
Zo vertraagt de actie soms wat in hectische situaties en zijn bepaalde effecten zoals de flits van de flashgrenade niet mooi uitgewerkt. Daar staat tegenover dat de omgevingen, de character animaties en vooral de lighting-effects erg goed ogen.
Ook ietwat jammerlijk is het gegeven dat er slechts met zes man online gespeeld kan worden (in teams van drie tegen drie) maar met de toereikende hoeveelheid online opties is dat geen al te groot probleem.
Kortom: ook op de PS2 komt Rainbow Six 3 volledig tot z'n recht en is het een absolute must-have voor degenen die snakken naar een lekkere tactical first-person shooter.


'Beste lezers, de slechte beeldkwaliteit, ligt niet aan uw tijdschrift. Een paginaatje geduld, er wordt aan gewerkt.'


Bij 'Get The Picture' zie ik altijd meteen wat het is...

"Liesen, Ai see thies eunly wance... AIM AT THE ENEMY ASSHOLE!!"

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.RAINBOWSIX3.COM
GENRE: TACTICAL FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-6 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **86** | GRAPHICS **8** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8**

Hitman Contracts is zonder twijfel de meest grimmige van de drie tot nu toe uitgebrachte delen. Maar veel belangrijker; het is ook de

HITMAN CONTRACTS

Killer-game, in alle opzichten

Zwarte, lederen handschoenen? Check. Duur maatpak? Check. Wurgkoord? Check. Pistool met demper? Check. Kale kop en streepjescode in de nek? Check. Yep, onze favoriete huurmoordenaar is back in acion!

De eerste Hitman game had felle voor- en tegenstanders. Of je was dol op de brute huurmoorden en nam de foutjes (camera, besturing) voor lief, of je legde de game al snel weg, juist vanwege de rare controles. Hitman 2 Silent Assassin was een stuk beter en scoorde hoge cijfers. De game verkocht (op alle platformen bij elkaar) een slordige drie miljoen exemplaren en dus kon je er vergif op innemen dat er een derde deeltje kwam.

GRAFISCHE TRUCJES

Zoals je in mijn Special Report hebt kunnen lezen (zie vorige PU), begin je het verhaal zwaar gewond, gedrogeerd en ijlend in een hotelkamer. Je krijgt flashbacks van eerdere missies, en deze flashbacks speel je dus na en hebben een soort droomvibe; een soort pseudo-realiteit. Aangezien ze zich afspelen in het hoofd van Hitman komen de levels en de missies in beeld via een aantal grafische trucjes. Met behulp van de zogenaamde post-filter technologie, zijn de makers erin geslaagd een heel creepy sfeertje te creëren. Donkere kleuren zijn extra donker en warme binnenlocaties voelen extra warm aan. Regenplassen die neonlampen weerspiegelen, een sneeuwstorm in Siberië en kleurcorrectie om een bepaald thema sterker uit te laten komen, zorgen voor een filmische sfeer.

VERBETERD

De game gaat ook qua geweld weer een stapje verder. Sterfscènes komen nog bruter in beeld, de manieren waarop je targets en hun voetvolk ombrengt, zijn meer divers (altijd al eens iemands keel willen doorslicen met een vleeshaak?) en ook de locaties zelf zorgen voor de nodige rillingen – met als gruwelijk hoogtepunt het bloederige abattoir. Ik ga hier echter niet de zedenpreker uithangen. Als je dit allemaal niet trekt, heb je niets te zoeken bij Hitman Contracts, maar dan heb je de vorige twee games waarschijnlijk ook niet gespeeld.
Er zijn ook mensen die de vorige

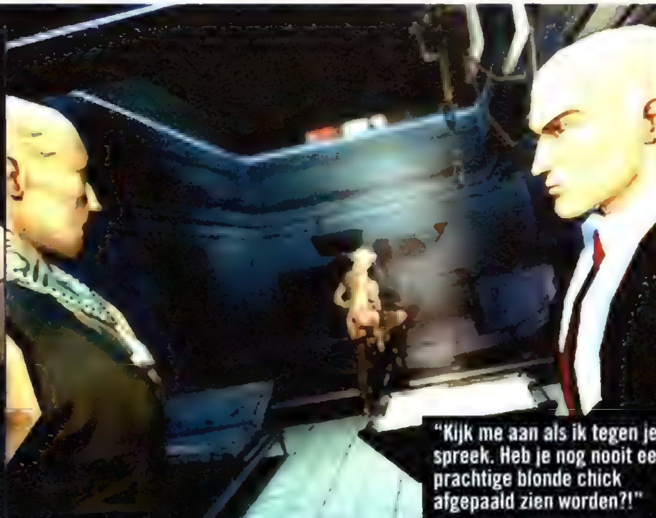


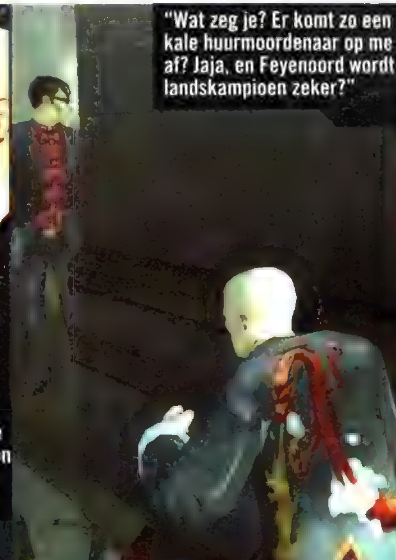
"Oké, een koeievlaai in m'n schoen, typische slagershumor. Maar van mijn broek moeten ze afblijven!"

IO INTERACTIVE • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOS.CO.UK/GSS/HITMANCONTRACTS

este uit de reeks!


In een bonuslevel geeft Pierre Wind het recept hoe je een zeug klaarmaakt. (Met een beer natuurlijk).


"Kijk me aan als ik tegen je spreek. Heb je nog nooit een prachtige blonde chick afgepaald zien worden?!"


"Wat zeg je? Er komt zo een kale huurmoordenaar op me af? Jaja, en Feyenoord wordt landskampioen zeker?"


"Mmmm, bloedspatten all over the place. Duidelijk het werk van een amateur of zoals ze in België zeggen; een liefhebber."

games niet speelden, vanwege de besturing, en die zullen nu wellicht aangenaam verrast zijn; de controles werken soepeler en er is zelfs rekening gehouden met linkshandige gamers en beginners.
De interface is verbeterd en je behoudt altijd het overzicht van je objectives. Daarnaast is de leercurve geleidelijker zonder veteranen-killers te irriteren. Zij kunnen meteen de diversiteit van de gameplay benutten, terwijl rooky moordenaars stap voor stap zich de macabere vaardigheden eigen maken.

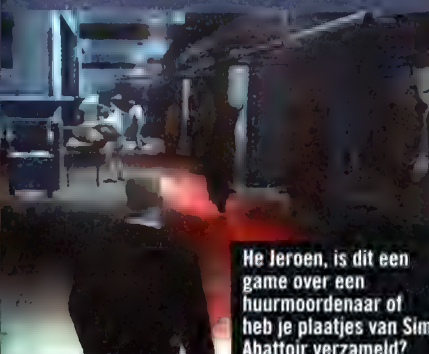
MOORDMOGELIJKHEDEN

Belangrijkste verbetering vind ik persoonlijk de verder doorgevoerde open-ended gameplay. Dat maakt de game er wel een tikkeltje complexer op maar niet omdat je verstrikt raakt in de knoppen, zoals voorheen nog wél het geval was.
Hitman Contracts heeft meer wapens, meer vermommingen, meer mogelijkheden en grotere routes om je opdrachten te vervolmaken. Zo moet je in Siberië twee kopstukken elimineren en een geheime duikboot opblazen. De manier waarop je dit kunt doen, is zo veelzijdig... waanzinnig gewoon.
Trouwens nu volgt een mini-spoiler, dus pas op. In het door sneeuwstormen geteisterde Siberië kun je kopstuk A doden, zijn kleding aantrekken en je voordoen als hem om zo kopstuk B te ontmoeten. Je kunt ook wachten tot beide doelwitten bij elkaar staan en twee vliegen in een klap slaan. Je kunt zelfs wachten tot ze alle twee op de duikboot zijn en de duikboot met hen beiden in de lucht laten vliegen.
Dat laatste is extreem moeilijk omdat je via een soort geheime doorgang elders een kostuum hebt moeten stelen waardoor je weer ergens anders op de basis binnen kan dringen om de bom te plaatsten.
Ook de manieren waarop je kopstuk A doodt zijn divers. Knal je 'm met een gedempt pistool door zijn kop in de kantine, vergiftig je z'n soep, pak je 'm op het toilet of volg je 'm in het donker buiten, en rol je hem onder de sneeuw... de mogelijkheden zijn eindeloos.
En zo is het ook met de andere levels die je speelt. De replaywaarde is bovendien enorm, want er zijn altijd locaties in een level die je nog niet bekeken hebt en die weer nieuwe moordmogelijkheden openbaren. "Wat nu als ik met een sluipschuttersgeweer in de toren klim? En wat nu als ik verkleed als bodyguard ga of me voordoe als ober? Hé, daar staat een dakraampje open, zou ik vanaf die plek ook een clean shot kunnen nemen?" Dergelijke vragen stel je jezelf voortdurend tijdens het spelen van deze game, en je hebt grote kans dat je ze allemaal bevestigend kunt beantwoorden.

> "FANS VAN DE SERIE ZULLEN HUN GELUK NIET OPKUNNEN EN TWIJFELAARS ZULLEN ZEKER OVERSTAG GAAN..."

VERHALENDE MISSIES

Volgens IO Interactive is Hitman Contracts de game die ze altijd al voor ogen hadden. Poetste de ontwikkelaar in Hitman 2 al behoorlijk wat foutjes weg, toch voelden de afzonderlijke missies een beetje als los zand. Nu heeft de game veel meer een overkoepelende, cineastische feel, mede dankzij het verhaal dat de missies aan elkaar rijgt.
Veel meer dan voorheen krijg je als speler het gevoel hoe het is te leven als Hitman. Ook de donkere, grimmige film noir toon die deze game kenmerkt alsmede de eerder genoemde grafische trucjes, geven het spel zoveel meer sfeer.
Fans van de serie zullen hun geluk niet opkunnen met dit derde deel en twijfelaars zullen nu zeker overstag gaan...


He Jeroen, is dit een game over een huurmoordenaar of heb je plaatjes van Sim Abattoir verzameld?


Het hele spel zit sowieso vol met homo-erotische verwijzingen. De broeken met kontstuk. Het fornuis met twee potten...

SILENT ASSASSIN

Net als in Thief wordt ook nu de speler de mogelijkheid gegund de missies te volbrengen zonder ook maar één bewaker of bodyguard om te brengen. Dood je alleen je doelen, gaan er geen alarmen af én word je niet ontdekt wanneer je een vermomming draagt of bezig bent een kill voor te bereiden, dan ben je een echte Silent Assasin en unlock je allemaal extra wapens zoals golden guns of een zeer geavanceerd sluipschuttergeweer. Alleen weggelegd dus voor die gewetenloze killer-gamers die hun vak ten volste verstaan. Overigens kun je ook voor de rankings Mass Murderer en Pyscho gaan, al vereist dit logischerwijs een andere speelstijl. Je kunt zelf wel invullen wat je moet doen om deze titels te verdienen.

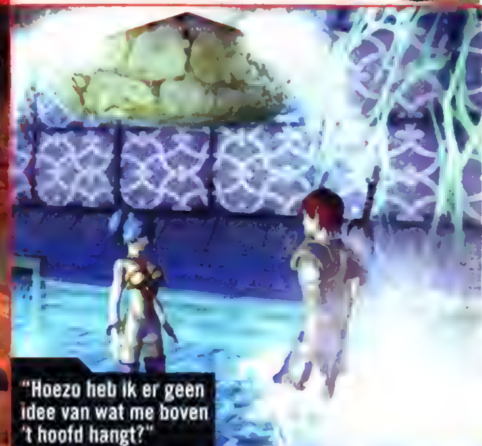
GENRE: THIRD-PERSON STEALTH-ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 30 APRIL

SUDEKI


Zo'n bevroren plas met een laagje sneeuw erover: dat glijdt 't lekkerst.




"Nou zeg 't maar; wie haalt deze keer de kastanjes uit 't vuur?"


"Hoezo heb ik er geen idee van wat me boven 't hoofd hangt?"

Eindelijk was het mijn beurt om eens kennis te maken met deze veelbelovende RPG van Climax.

Een dag op en neer naar Londen bestaat voor het grootste gedeelte uit wachten. Wachten totdat het vliegtuig gaat boarden, wachten totdat het gaat landen, wachten totdat de deuren van de gate open gaat, wachten totdat de taxi er eindelijk is, wachten totdat de lift er is en wachten totdat de Xbox is opgestart en we eindelijk de nieuwste build van Sudeki zelf kunnen spelen. Pfff, het is effe wachten maar dan heb je ook wat.
Voor mijzelf was het de eerste keer dat ik de kans kreeg om Sudeki te spelen. De game is een echte traditionele RPG en dat soort games probeer ik meestal zo veel mogelijk te vermijden. Alleen als de sfeer goed is, zoals in de Final Fantasy serie, ben ik zo gek te krijgen om me te laten frustreren door eindeloze random battles die ogenschijnlijk volkomen zonder reden doorgespeeld moeten worden.
De term saaie shit dekt de lading, denk ik, het best. Ik weet dat ik nu een boel gamers tot op het bot beledig maar dat is dan pech gehad. Diep in jullie beledigde harten weten jullie dat ik gelijk heb.

DA'S LACHEN

Terug naar Sudeki. Geen random battles dus, geen turn based battles ook, wel vier personages die tot de verbeelding spreken en prachtig zijn uitgewerkt.
Maar het aller belangrijkste is toch wel dat de game humor heeft, cynische humor wel te verstaan. Lekkere ordinaire Engelse cynische humor. Het is iets dat zo ongelofelijk zwaar mist in bijna alle Japanse RPG's dat ik me wel eens afvraag of de Japanners zichzelf niet helemaal kapot ergeren aan hun eigen gebrek aan humor.
Wat dat betreft is het leuk om te zien dat dit typische Japanse genre eens flink onder handen wordt genomen.
Nu is het ook weer niet zo dat je gedurende de twintig á dertig uur die deze game in beslag neemt, constant dubbel ligt van het lachen maar je zult wel aangenaam verrast worden door de sfeer en de toon van de game.

ANGSTAANJAGEND COMPLOT

Sudeki speelt zich af in een typische fantasy wereld. Het spel begint in een vrolijke happy happy wereld met veel kleur maar al snel maak je kennis met haar tegenhanger: de World of Darkness. Het is er gevaarlijk, donker, depressief en ellendig. Het deed me denken aan mijn middelbare schooltijd.
Anyway, je moet op pad gaan om uit te zoeken waarom de twee werelden met elkaar in oorlog zijn en wie er nou eigenlijk de rol van echte bad guys spelen. Als je mij kent dan weet je dat die laatste zin een hint is naar een verrassende plotwending. Zou de duistere wereld toch niet zo duister blijken te zijn? En de lichte wereld een angstaanjagend geheim verhullen? Zoals dat uiteindelijk ook gebeurde met mijn middelbare school...
Ik ben bang dat we nog tot half juni moeten wachten om daar achter te komen want voor we het wisten, stond de taxi naar Heathrow al weer klaar om te vertrekken. Nog effe wachten dus.


Kunnen we dat regelen? Dat 's winters Sinterklaas komt, en zij 's zomers?

CLIMAX • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

GRAPHICS 9 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 81

Knights Of The Temple is met z'n pakkende verhaallijn en bloedstollende gevechten in schitterend vormgegeven levels een verrassend goede action game geworden.





"Stenen leeuwen niet gevaarlijk? Jaja; dat zeiden ze ook van mijn steenpuist."



"Grrrrrr je maakt me razend. Nog even en ik stap m'n cirkeltje uit en dan zul je eens wat beleven!"

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Zit je net lekker midden in een kruistocht, word je opeens aangewezen als de man die moet voorkomen dat een duivelse macht de aarde overneemt. Over kutklusjes gesproken...

Met ridder Paul de Raque dien je een tocht te maken die begint in Europa en vervolgens via Jeruzalem eindigt in de demonische onderwereld. Dit lastige tripje is te danken aan een bisschop die graag ziet dat het kwaad de macht op aarde overneemt. Deze bisschop ontvoert voor zijn missie de mooie dame Adelle, die over bijzondere krachten beschikt. Zij is de sleutel die de hellepoort moet openen.

Gelukkig is Adelle in staat om Paul zo nu en dan via een astrale projectie een aantal magische krachten te bezorgen, waaronder het herstellen van levensenergie, het schieten van vuurballen en tijdelijke onkwetsbaarheid. Toch zal Paul de vele tegenstanders die hij in de vijfentwintig levels op zijn pad treft, grotendeels op bloederige wijze moeten afslachten met close combat wapentuig als zwaarden en bijlen. Voor het lange afstandswerk maakt hij gebruik van een pijl en boog, waarbij de camera van third naar first-person view omschakelt.

ZUINIG ZIJN

Uiteraard zijn er ook combo's te verdienen en speciale moves zoals een 360° draai die vijanden die je omsingeld hebben een flinke maai geeft of een slag die de dekking van de tegenstander kort laat zakken. Die acties zijn overigens niet ongelimiteerd. De speciale moves meter wordt pas aangevuld wanneer je je tegenstanders in stijl afmaakt (het liefst door hun koppen te splijten als ze al half dood op de grond liggen), dus vooral bij sterkere, slimmere vijanden is het zaak zuinig om te springen met je magie en speciale acties.

Wie namelijk denkt dat dit een simpel hakspelletje is, heeft het bij het verkeerde eind. In het gros van de levels wordt opperste concentratie gevraagd en is veelvuldig blokken en goed getimede sla- en steekbewegingen uitvoeren essentieel.

Heb je bijvoorbeeld drie zwaardvechters om je heen en hak je op één gast in, dan is de kans groot dat de andere twee hier flink gebruik van maken. Zo'n geintje kost je al snel de helft van je levensenergie.

Gelukkig zijn de controls intuïtief en makkelijk op te pikken, zodat je snel genoeg doorkrijgt hoe je bepaalde situaties het beste kunt oplossen.

"WIE DENKT DAT DIT EEN SIMPEL HAKSPELLETJE IS, HEEFT HET BIJ HET VERKEERDE EIND."

INDRUKWEKKEND

De character-animaties zijn echt indrukwekkend. Er is gruwelijk veel motion capture-werk verricht want de bewegingen van de characters zijn erg realistisch en verlopen zeer vloeiend. Helaas geldt dit in mindere mate voor de demonen, maar ja, die zijn ook een stuk moeilijker te motion capturen hè.

Verder zijn de sfeervolle omgevingen een lust voor het oog, met als visueel hoogtepunt de Jordaanse stad Petra (beter bekend als het achtste wereldwonder) die zich in een rotsgebergte bevindt en waarvan alleen de ingang zichtbaar is.

Ook de geluidseffecten leveren een prima bijdrage aan het geheel. Zo kon ik maar geen genoeg krijgen van de geluiden die door de speakers schallen wanneer menselijk vlees of houten schilden doorboord worden door het scherpe staal van het zwaard. Ook de sfeergeluiden passen zich goed aan wanneer er verandering in bepaalde situaties ontstaan.

Minder enthousiast ben ik over de soms irritante puzzeltjes en het camerawerk dat nauwelijks gemanipuleerd kan worden. Dit zorgt zo nu en dan voor frustraties wanneer je midden in een gevecht zit en je niet goed ziet waar jij of je tegenstander zich bevinden.

Toch wegen deze minpuntjes lang niet op tegen al het goede wat Knights met zich meebrengt. Ik zou dan ook willen zeggen: doe eens gek, trek je niks aan van het gegeven dat dit geen grote titel is en laat jezelf verrassen door deze meeslepende action game. Je zult niet teleurgesteld worden.



"Heb ik weer! Lekker moment om met je zwaard in je schoenveters vast te zitten..."



Die haalt uit voor de moeder aller draaien om de oren.

OUT NOW • SEGA • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.SEGA.COM/SONIC/CONTENT.PHP

SCORE 63 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | JAN

SONIC BATTLE



Sonic voelt zich weer helemaal de oude. En zo ziet ie er uit ook...

"Eén uur vertraging zeiden ze. Maar als je dan een uur later van huis gaat, moet die bus die een uur te laat is, er toch zo aankomen?"

Sonic Battle voor de GBA heeft wel wat weg van Super Smash Bros. Melee. Alleen leuk in melige multi-player of voor de verstokte Sonic fan?

Sonic Battle is wat mij betreft een gewaagde stap want in dit spelletje draait het grofweg om knokken volgens het Super Smash Bros. Melee concept en Sonic is naar mijn mening pas echt leuk als ie als een razende raket door het beeld schiet, ringetjes verzamelend, loopings pakkend, afgronden overbruggend, etc. Dergelijke trippende Sonic gameplay is hier niet aanwezig. In plaats daarvan draait het om knokken in kleine arena's met de bekende Sonic cast, waarbij je de keuze hebt uit de onderdelen Story, Battle, Challenge, Mini Game en Training.

RAMMEN

Het draait vooral om de Battle en de Story mode. In Battle is het knokken tegen drie andere karaktertjes. Diegene met de meeste KO's wint. In singleplayer kom je op deze manier (winnen dus) steeds een arena verder, in multiplayer (linken met vier man) kun je gewoon elkaar afmatten. Aardig is dat je drie special moves hebt die je kunt toewijzen aan een ground-, guard- of air-attack. De dive-bomb move als ground-attack heeft een andere impact als air-attack, ergo; je hebt dus negen variaties.
Wil je de special moves echter goed onder de knie krijgen dan zul je de handleiding er regelmatig op na moeten slaan en in de regel verzandt de gameplay dan al snel in button bashen. Daarnaast zijn de arena's weinig interactief en spelen ze nauwelijks een rol in de gameplay, zoals bijvoorbeeld bij Smash Bros. Melee wél het geval is.
Linken met een paar vrienden levert best de nodige lol op maar echt doorhebben wat je aan het doen bent, is er niet bij...
De gameplay is snel en chaotisch maar als je daar van houdt, ga je gang.

VERHAAL

Waarom dan toch een verhaal erin verwerken? Niet doen, zei ik nog. 'Toch lekker wel doen', dacht Sega. In de Story mode vindt Sonic een robot genaamd Emerl. Deze robot moet je leren knokken en als je (met hem) knokt, verdien je upgrade points. Met die punten kun je special moves verdienen en wordt je robot uiteindelijk beter.
Voordat je mechanische leerling daadwerkelijk die killermachine is die jij wilt dat hij wordt... ben je wel even bezig. De Story mode wordt dus al heel snel vervelend; het gaat allemaal veel te traag. Zeker als je eerst Battle of Challenge hebt gespeeld, voelt de Story mode als een reuzensprong achteruit.
Kortom; Sonic Battle is een vrij oninteressante titel waar alleen Smash Melee liefhebbers en diehard Sonic discipelen wellicht lol aan beleven. Er zijn sowieso veel leukere GBA games op de markt en bovendien zit Sonic Advance 3 in de pijplijn. ◄

PC

OUT NOW • S2 GAMES • DIGITAL JESTERS • MEDIAMIX BENELUX • TEL: 0032-26866123 • WWW.SAVAGEEUROPE.COM

SCORE 75 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | JAN

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH



Ouwe truc. Heel stoer er tussenin gaan staan, en dan ineens doen alsof je vrouw je roept voor 't eten.

"Kijk zelf maar; één massaslachting en m'n wapen is verkoold. Ik heb ook meteen contact opgenomen met de Belbus van Kassa! Deze jongen laat zich niet beduvelen, hoor.

Savage is in Amerika inmiddels een bescheiden succesje. De multiplayer only game combineert first-person shooter met RTS en dat pakt best goed uit.

Het samensmelten van verschillende spelgenres is iets dat we de laatste jaren steeds vaker zien. Jak II kun je nauwelijks meer een pure platformer noemen en ook een game als Deus Ex laat zich moeilijk in een hokje plaatsen. Savage is een multiplayer online only game en bovendien een echt twee-genre-spel; RTS enerzijds en first-person shooter actie anderzijds. Een combinatie die zo is uitgewerkt dat je echt van beide genres moet houden om dit spel te waarderen, en dat is gewaagd aangezien dit toch heel verschillende speltypen zijn.

MASTER & COMMANDER

Savage speelt zich af op de groene, 'prehistorische' planeet Newerth, waar een oorlog gaande is tussen de Humans en aapachtigen (de Beast). Je kiest een kant en dan is het zaak elkaars kamp te vernietigen. In beide kampen neemt een speler de taak op zich van Commander, hetgeen een wezenlijk verschil is met de overige spelers van hetzelfde team. De Commander speelt vanuit een RST-perspectief en bouwt een basis, geeft orders aan de (door de computer gestuurde) arbeiders die voor inkomsten zorgen en ontwikkelt broodnodige upgrades. Het goed presteren van de Commander is super belangrijk want hij kan de andere spelers opdrachten geven, voorzien van nieuwe wapens, siege wapens aanmaken en ze upgraden in rang en powers. Maak je er als Commander een zootje van dan word je door je overige teammaten uitgekafferd tussen de potjes door. Samenwerking en volgzaamheid van de niet-Commanders is eveneens van levensbelang. Onnodig te zeggen; de rol van Commander is even frustrerend, als lastig en even uitdagend als ondankbaar.

ACHILLESHIEL

Ben je geen Commander dan speel je Savage vanuit een traditionele first-person shooter perspectief en kun je met verschillende wapens je vijanden te lijf gaan.
Ik vond de balans niet altijd even sterk.
Sommige wapens van de humans zijn slap en de Beast lijken net wat sterker (vanwege hun mogelijkheid tot camouflage) en leuker (vanwege de magie).
Het bestormen van de wederzijdse basissen is wel enorm bevredigend. En ook het gegeven dat een Commander jou voorziet van nieuwe upgrades heeft wel wat.
Alles staat en valt bij het gegeven of een Commander zijn werk een beetje naar behoren doet en dat is tegelijkertijd de achilleshiel van deze game.
Toch speelt Savage enorm verfrissend en is dit voor iedere PC gamer die graag online speelt, een game om te checken; origineler kwamen we ze de laatste tijd niet tegen. ◄

OUT NOW • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

GBA / PC / GAMECUBE / XBOX / PLAYSTATION 2

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 67

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

We zien het maar al te graag; spellen die op alle platformen uitkomen. Na de PS2, NGC en Xbox laat Sam Fisher, hoofdpersonage uit de sluipspellen reeks Splinter Cell, z'n tronie zien op de Game Boy Advance. De PC-versie wordt overigens ook zeer binnenkort verwacht.

Splinter Cell op de GBA is een sluipspel met platformelementen. Doel is om van punt A naar punt B te geraken zonder gezien te worden. Je verschuilt je achter wat struikjes, klimt eens in een paal en verstopt je achter een kapstok.
Dit doe je om maar geen argwaan te wekken bij de strategisch geplaatste bewakers.
Die gasten zullen bij het minste of geringste geluidje de alarmknop indrukken, wat Game Over voor onze Sam betekent.

OMZEILEN

Mocht het gebeuren dat je gezien wordt dan is het doodschieten van de gealarmeerde bewaker in veel gevallen geen optie. Confrontaties kun je dan ook maar beter uit de weg gaan.
Hoewel een handgemeen in de meeste gevallen in het voordeel van Sam zal worden beslecht, is het verstandiger om bewakers te omzeilen door eerder genoemde sluipmethodes, of ze van achteren te verrassen en ze bewusteloos te slaan.

GEDULD IS WEER EEN SCHONE ZAAK

Splinter Cell is een GBA spel voor de geduldige speler. Iets wat vreemd is voor een spelsysteem dat toch meer voor de snelle afleiding bedoelt lijkt.
In een lekker tempo door de missie lopen is er niet bij, je schuifelt uitermate traag over het speelveld terwijl je kalmpjes de te volgen route plant.
Je kijkt vanuit je schuilplaats naar de meest logische volgende schuilplaats en bekijkt vervolgens of het haalbaar is.
Daarbij prent je het loopgedrag van de bewakers in je koppie en beweeg je jezelf op het in jouw ogen juiste moment van schuilplek naar schuilplek.

TRIAL & ERROR

Niet gesignaleerd worden is een must en mocht je eenmaal gespot worden door camera's of vijandelijke soldaten dan resulteert dat snel in een Game Over schermpje.
De mislukte missie zul je dan van voren af aan weer helemaal opnieuw moeten spelen. Deze trial and error spelmethode resulteert zoals zo vaak in ergernis.
Het is dan ook onvermijdelijk dat we Splinter Cell hierop afrekenen.
Het gebeurt nu eenmaal te vaak dat je wordt gespot zonder dat je ook maar weet waar het aan heeft gelegen.
Het spelprincipe van Splinter Cell mag dan wel werken op de consoles, op de draagbare spelcomputer van Nintendo voelt Sam zich klaarblijkelijk niet thuis. ◄



"Ik verstop me vóór de kapstok, daar rekent niemand op!"

"Kijk zelf ook maar effe Sam, volgens mij heeft iemand daar de plank volledig mis geslagen."

OUT NOW • DIGITAL REALITY • DIGITAL JESTERS • MEDIAMIX BENELUX • TEL: 0032-26866123 • WWW.DESERTRATSGAME.COM

PC

JAN	GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 78

DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

WO II en RTS zijn bijna synoniemen geworden van elkaar. En als niet-RTS speler veeg je dan soms gemakzuchtig ieder strategiespel op een hoop, en mis je vervolgens de souplesse van Desert Rats vs Afrika Korps.

Iedere redactievergadering moet ik onze alleraardigste Jurjen weer uitleggen dat niet iedere RTS hetzelfde is. De Mario-Pokémon-Zelda-Kirby kenner mag dit genre dan nauwelijks spelen, de PU enquête van twee nummers geleden wees uit dat RTS-games het op een na populairste genre is. Zo op het eerste gezicht lijken alle RTS-titels inderdaad op elkaar; zeker met het thema WO II. Echter, Desert Rats vs Afrika Korps is beduidend anders.
Om te beginnen het conflict zelf. Het speelt zich namelijk af in Noord-Afrika en hoofdrolspelers zijn het Engelse leger onder leiding van Montgomery en het Duitse leger onder aanvoering van Veldmaarschalk Rommel.
Je volgt de Noord-Afrikaanse campagne van de tweede wereldoorlog uit beider perspectieven en dit is echt tactiek van de spreekwoordelijke bovenste plank. Je hebt namelijk geen basissen en geen resources. De game volgt wat dat betreft de Ground Control stijl.

DETAILS

De grafische engine is zonder meer magnifiek, al zal dat in de kleine screenshots voor deze pagina waarschijnlijk niet helemaal tot zijn recht komen.
Het valt misschien niet zo snel op door de overkill aan zandkleuren en groenbruine voertuigjes maar als je inzoomt, zie je misschien wel de meest gedetailleerde manschappen ooit in een RTS. Geen vierkante poppetjes die balken vasthouden (wat dan een bazooka moet voorstellen) maar knap bewegende soldaatjes met verschillende functies, rangen, range of sight en wapens. Realistische schaduwen, palmbomen die in de wind wiegen, prachtige explosies en kleine details zoals tanks die eerst nog even bijsturen bij het remmen voordat ze kunnen vuren... alles toont aan dat hier veel tijd aan is besteed.

VOERTUIGEN

Ook qua gameplay is de game tot in details uitgewerkt; tanks kennen verschillende vormen van pantser en zijn van drie verschillende kanten te beschieten. Voertuigen kunnen ingenomen worden en daarbij hangt het 't er vanaf wie het voertuig inneemt. Een scout voorziet het voertuig van beter zicht, terwijl een Grenadier voor een snellere laadtijd van het kanon aan boord zorgt. Vijandelijke voertuigen hoeven dus niet langer opgeblazen te worden. Je kunt ook alleen de soldaten erin doden en vervolgens het voertuig voor eigen doeleinden gebruiken.
Het moge duidelijk zijn; dit is geen game waar je met honderd tanks de vijandelijke basis omver walst en zo aan je overwinning komt. Plannen, tactiek bijstellen en nadenken dus. ◄



"Jongens gas op de plank en kom zo snel mogelijk terug met een nieuwe vlag. Deze hier, waait met alle winden mee."

Die dachten het in de woestijn af te kunnen zonder sneeuwkettingen... Tja dan beland je in een grotere slip dan een gemiddelde schoonmoeder draagt op een doordeweekse dag.

ZO DOE JE MEE

- BEL VOOR 13 MEI 2004 NAAR 0909 50 50 535 EN TOETS JE TELEFOONNUMMER IN
- VERVOLGENS TOETS JE DE CODE IN VAN HET KADO DAT JE WILT WINNEN
- JE ONTVANGT DAN VAN DE COMPUTER EEN GELUKSCODE
- DE COMPUTER VERGELIJKT DIT NUMMER MET DE VOORAF GETROKKEN WINNENDE NUMMERS
- ALS JE EEN WINNEND NUMMER HEBT DAN KRIJG JE DAT METEEN TE HOREN
- JE KUNT ZO VAAK MEEDOEN ALS JE WILT, WANT ELKE KEER DAT JE BELT ONTVANG JE VAN DE COMPUTER EEN NIEUW GELUKSNUMMER
- HET GESPREK DUURT CA. 2 MINUTEN EN KOST € 0,70 PER MINUUT
- DE WINNAARS KRIJGEN VOOR 1 JULI HUN PRIJS AUTOMATISCH THUISGESTUURD
- HELAAS KUNNEN LEZERS IN BELGIË NIET MEEDOEN MET DEZE BEL & WIN ACTIE

FREECOM BEATMAN FLASH 128 + FM

Winkelwaarde: € 139,-
Freecom
www.freecom.com

Er is altijd plek voor de Beatman Flash van Freecom, dankzij het kleine formaat van 52.6 x 56.7 x 17.5 mm en het lichte gewicht van 44 gram. Deze ultra-compacte, robuuste, zilvergrijze muziekspeler voorziet in ruim 4 uur puur luisterplezier van zowel MP3- als WMA-bestanden.



CODE 01 3X

PIRANHA WIRELESS PS2 CONTROLLER 2.4 GHZ

Winkelwaarde: € 39,95
Contact Data
www.contactdata.nl/piranha

Nooit meer in de knoop zittende draden met deze draadloze Controller dus je blijft maar doorgaan! Met rubberen behuizing en een bereik van maar liefst twintig meter.

2X



CODE 02

RETROCON PS2

Winkelwaarde: € 29,95
Contact Data
www.madcatz.com



Ach, vroeger! Toen was alles toch beter. Het enige wat je toen nodig had was een D-pad om je vrienden te verslaan. Nu is er de Retrocon PS2, de controller met de look van vroeger maar de functionaliteit van vandaag!

CODE 03 2X

XBOX XPLODER GAMESAVES

Winkelwaarde: € 49,95
Contact Data
www.xploder.net

Soms heb je geen zin om van start te gaan bij het begin van een spel. Of wil je direct naar een bepaald level of een verborgen ruimte. Met de GameSaves voor de Xbox krijg je direct een hele lading gamesaves. Updates en nieuwe gamesaves kun je gewoon van www.xploder.net downloaden en opslaan op je PC en met de link cable overzetten naar je Xbox. Inclusief 8 MB memorycard, linkcable & PC software.



CODE 04 2X

SENNHEISER PC 135

Winkelwaarde: € 99,-
Sennheiser Nederland BV
www.sennheiser.nl

De Sennheiser PC 135 laat je meer genieten van je spel. De PC 135 USB is voorzien van een USB adapter met ingebouwde soundcard-chip, een inline volumeregelaar, microfoon mute schakelaar. De 2 x 3,5 mm pluggen maken hem ook nog eens geschikt voor je CD/DVD en MP3 speler.



CODE 05 4X

TRUST SPEEDSHARE TURBO PRO ROUTER & WIRELESS ACCESS POINT + WIRELESS PC-CARD

Winkelwaarde: € 189,90
Trust
www.trust.com

De Trust SpeedShare Turbo Pro Router & Wireless Access Point Router is een router en switch voor gelijktijdige toegang tot één internetaansluiting voor 2 of meerdere gebruikers met ingebouwd Access Point om PC's met een data-overdracht van 108 Mbps draadloos te verbinden. Deze prijs komt met een snelle draadloze netwerk PC-kaart van 108 Mbps om je notebook aan te sluiten op een draadloos netwerk.



1X

CODE 06

LOGITECH PC-GAMING PAKKET

Winkelwaarde: € 320,-
Logitech
www.logitech.com

Met dit pakket kom je je huis niet meer uit! Dankzij de Extreme 3D Pro-joystick met draaibare hendel heb je in het strijdgewoel het heft volledig in handen. De Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel met versnellingspook en racepedalen is ontworpen door de raceprofessionals van MOMO, en voelt levensecht aan. Meer luidsprekers betekent meer geluid, meer detail en grotere intensiteit. Met het Logitech X620 6.1-luidsprekersysteem kun je op pc of videogameconsole genieten van je games, muziek en films.

CODE 07

1X



NINTENDO GAME BOY ADVANCE SP + METROID ZERO MISSION

Winkelwaarde: € 185,-
Nintendo Benelux BV
www.nintendo.nl

2X

We geven twee Game Boy Advance SP's met de game Metroid Zero Mission weg! In het fort van de Space Pirates op de planeet Zebes krioelt het van de vijanden. Jaag op Kraid, Ridley en Mother Brain met de wapens en powerups die je kent uit de Metroid-serie!





CODE 08

CREATIVE INSPIRE T7700

Winkelwaarde: € 139,-
Creative Labs
http://nl.europe.creative.com

Creative® Inspire T7700 speakers bieden echt 7.1-geluid bij gebruik in combinatie met een Creative Sound Blaster® Audigy 7.1-kaart. De drie centrale satellieten aan de voorkant zijn gebaseerd op een tweewegontwerp met tweeter, voor een nog betere detailweergave en een nog realistischer geluid.

CODE 11

2X



PS2 XPLODER GAMESAVES

Winkelwaarde: € 34,95
Contact Data
www.xploder.net

De PS2 Xploder GameSaves is volgeladen met codes en gamesaves. En nieuwe gamesaves download je van het net en zet je met de link cable over naar je PS2. PS2 Xploder Gamesaves heeft een eenvoudige interface zodat je snel van start kunt. Inclusief een 16MB memory card en PC software.



CODE 09

2X

GBA XPLODER LIVE CHEAT CARTRIDGE

Winkelwaarde: € 49,95
Contact Data
www.xploder.net

De GBA Xploder Live Cheat Cartridge tilt handheld cheating naar een heel nieuw niveau. Hij is volgepakt met 10.000 codes voor honderden GBA games. En zit de cheat die je zoekt er niet bij? Dan download je die van www.xploder.net en zet je die met de bijgeleverde PC-software en linkcable eenvoudig over op de Cheat Cartridge.



CODE 10

2X

TRUST SPEEDSHARE TURBO PRO ROUTER & WIRELESS ACCESS POINT + WIRELESS PCI ADAPTER

Winkelwaarde: € 189,90
Trust
www.trust.com

CODE 12

1X

De Trust SpeedShare Turbo Pro Router & Wireless Access Point Router is een router en switch voor gelijktijdige toegang tot één internetaansluiting voor 2 of meerdere gebruikers met ingebouwd Access Point om PC's met een data-overdracht van 108 Mbps draadloos te verbinden. Deze prijs komt met een snelle draadloze netwerk PCI-kaart van 108 Mbps om je PC aan te sluiten op een draadloos netwerk.





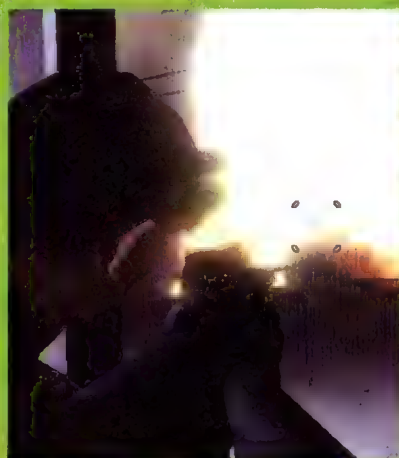
CONSOLE TELEX

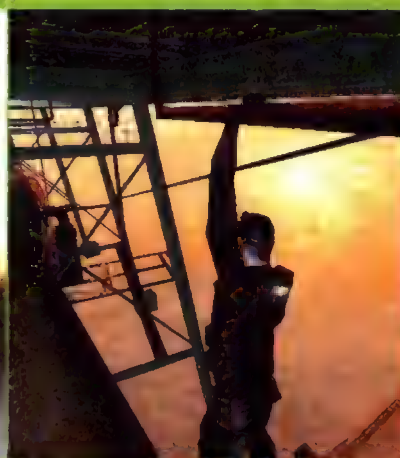
Het vrijkomen van downloadable extra's gebeurt volkomen onvoorspelbaar en willekeurig. De ene maand is er vrijwel niks te halen en de andere keer kun je het niet eens meer bijhouden. Dit was duidelijk weer zo'n mager maandje…

■ Links 2004 heeft op dit moment twee nieuwe golfcourses die in de download op je staan te wachten. Bedenk dat je voor één van de banen een bedrag van 5 euro neer moet tellen en de andere bijzonder pittig is. Probeer daar maar eens onder Par uit te komen. Ons lukte het met heel veel moeite... en we hebben het dan over de complete 18 holes, wijsneuzen.

■ Zoals elders op deze pagina valt te lezen, heeft Midtown Madness zijn vierde Carpack erbij. Vraag ons niet wat er allemaal inzit. We zijn inmiddels de tel kwijt geraakt.

■ Het lijkt erop dat onze gebeden verhoord zijn. De eerste roster updates zijn een feit. Allereerst is daar de All Star update van NBA Inside Drive. Nu zijn de All Star teams dus helemaal up to date. Helaas is er nog steeds niets beschikbaar wat betreft de ESPN games van Sega, maar dat hebben we al geschreven.







WAAR BLIJVEN DE UPDATES?

Herinner je je de belofte van Ubisoft nog? Dat we vijf downloadable Splinter Cell levels zouden krijgen…?

Op dit moment lijkt de teller te blijven steken op drie. Begrijp me niet verkeerd maar als je 59,95 euro betaalt voor een jaarabonnement op Microsoft's Xbox Live service dan mag je er toch een klein beetje vanuit gaan dat er daadwerkelijk iets te halen valt. Toch? Gelukkig voor alle virtuele sluipexperts onder jullie komt Splinter Cell Pandorra Tomorrow eraan. Eindelijk een spel dat naar verwachting wel regelmatig iets gaat doen met Xbox Live. En dan bedoel ik niet het digitale kat-en-muisspel op zich maar vooral extra's in de vorm van downloadable content. Want met die Xbox Live-sticker op het hoesje schep je toch wel de nodige verwachtingen. Dat geldt dus voor Splinter Cell maar ook voor Star Wars Kotor of een ESPN NBA of NFL, die nog steeds geen roster updates hebben gekregen. Dit in tegenstelling tot de sportspellen van Microsoft zelf, maar goed, die zijn min of meer verplicht de naam van Xbox Live hoog te houden.

Mensen met spellen afkomstig van de Microsoft Gamestudio kunnen zich dan ook regelmatig verheugen op extra's. Als beste voorbeeld noemen we Midtown Madness 3, dat met vier Car Packs en twee Track Packs zijn spelers uitstekend weet te bedienen. Nu de rest nog, zullen we maar zeggen.

JEROEN

ESPN NBA BASKETBALL







We steken allemaal onze handen in de lucht en schreeuwen drie keer vol cynisme: hoera, hoera, hoera. Waarom? Omdat Sega Europe ons het beste basketbalspel van de wereld weer alleen met Europeanen laat spelen en daarmee in feite het hele online aspect onzinnig maakt! Want wat doen Europeanen nou net niet met honderden tegelijk? Juist basketbalspelletjes online spelen. Met als gevolg dat een potje basketbal via Xbox Live een kwestie van geluk hebben is… we hebben in totaal vier wedstrijdjes kunnen spelen in een tijdsbestek van een maand.

We balen daar flink van en daarom voelen we ons genoodzaakt om dit spel, ondanks het feit dat het heel erg lekker speelt en je jouw 24/7 speler in kan laden, 'een onvoldoende' te geven.

PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★★½

SEGA GT ONLINE

Een beetje vreemd is het wel; met een racegame op de markt komen die ten eerste al bijna twee jaar oud is en ten tweede niet kan opboksen tegen de inmiddels gevestigde orde. Voor beter online racegenot kun je immers al bij spellen als DTM Race Driver, Midnight Club II of Project Gotham Racing 2 terecht. Zelfs Midtown Madness 3 is online een stuk leuker dan het ietwat saaie Sega GT.

Het spel is sowieso een beetje mosterd na de maaltijd. Het is nergens vernieuwend of je moet deze game bijzonder vinden omdat je online auto's of onderdelen kunt uitwisselen met andere spelers.

Ben je echter gewoon op zoek naar een lekkere snelle racegame dan raden we je eerder DTM of PGR2 aan.







PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★½



DEMOCHECK

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Na Far Cry weer zo'n hele vette Ubisoft game. Splinter Cell: PT is stealth all the way. Hier vind je twee demo's! Singleplayer en multiplayer. Kun je eindelijk checken hoe stealth online speelt: heel dope!

Score: ★★★★

www.splintercell.com/us



KILL.SWITCH

Kill.Switch is er nu ook voor de PC. Lekker om het hoekje knallen zonder zelf geraakt te worden.

Score: ★★

http://dailyrush.dk/files/demos/746

BEYOND DIVINITY

Goed voorproefje van Belgisch RPG banket. Deze keer ben je niet alleen maar ga je samen met een Death Knight op stap, of je het nu leuk vindt of niet…

Score: ★★★

www.beyonddivinity.com



SYBERIA II

Prachtige demo van de opvolger van een van de meest sfeervolle en ontroerendste adventures aller tijden. Dit mag je niet missen als je de vorige game hebt gespeeld.

Score: ★★★★

[illegible]



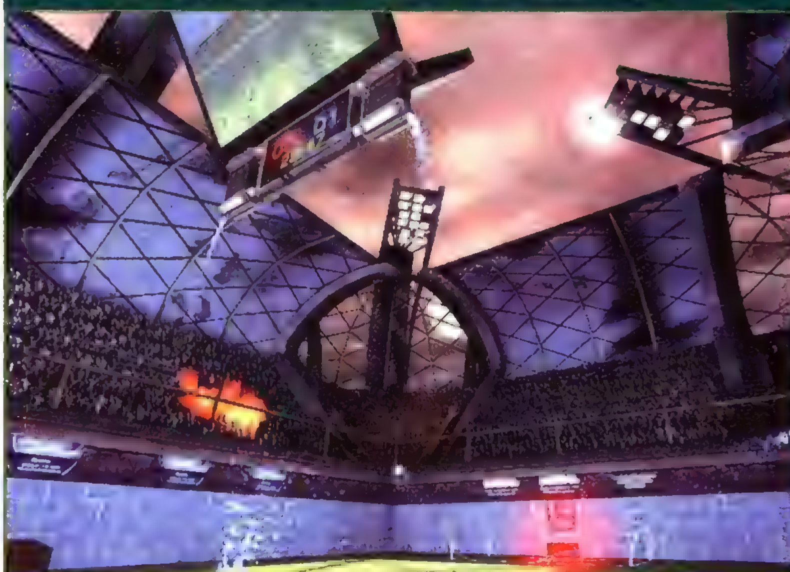
18 WHEELS OF STEEL ACROSS AMERICA

Met de vlam in de pijp, zullen we maar zeggen. Voor die anderhalve gamer en een paardenkop die graag met vrachtwagens scheurt.

Score: ★★

www.scssoft.com/aa.php

MODS & MAPS



■ De winnaar van de eerste fase van de Make Something Unreal competitie is bekend. Deze competitie is door Nvidia en Epic opgezet. De eerste plaats ging naar Deathball, een mix van voetbal en rugby gecombineerd met de DeathMatch van Unreal Tournament 2003.

■ Onlangs verscheen het Unreal 2 XMP Community Bonus Pack. Extra veel knallen in Unreal 2 multiplayer. Het 107 Mb wegende pakketje download je via http://download.beyondunreal.com/fileworks.php/xmp/u2xmp_communitybonuspack_final_v2.exe

■ Dé Star Wars mod voor BF1942 heet Galactic Conquest, waarvan nu versie 0.2 is verschenen. Belangrijkste vernieuwingen zijn acht maps en ruim veertig voertuigen uit het overbekende Star Wars universum.



PC TELEX

■ Just voor de record. Doom 3 staat nu op september/oktober 2004 om te releasen en ook Half-Life 2 moet het derde kwartaal 2004 verschijnen. Hilarisch.

■ Voordeel van het eeuwig uitstellen van Half-Life 2 is dat de Mod makers lekker lang de tijd hebben om aan hun creaties te werken. Komt de game eindelijk uit, zijn er meteen al tientallen mods beschikbaar.

■ Overigens wordt Doom 3's multiplayer steeds belangrijker. Eerst werd het gezien als leuk extraatje, nu horen we geluiden dat de multiplayer shootouts steeds ambitieuzere vormen aan gaan nemen. Vandaar de vertraging?

■ Onlangs cancelde Microsoft de MMORPG Mythica. Dat kwam omdat de gigant nóg een MMORPG in de stallen heeft en men gokt op de andere. Die andere heet Vanguard: Saga of Heroes, een ambitieus RPG project van Sigil Games. Het artwork op de officiële webpage ziet er in ieder geval al indrukwekkend uit: www.thestra.com/conceptart.php

■ Battlefield's populairste mod is nog altijd Desert Combat. In plaats van de Tweede Wereldoorlog verhaalt Desert Combat over een veel actuelere strijd, namelijk die tussen de Iraki en de Amerikanen. De populariteit van de mod is Battlefield maker Digital Illusions uiteraard niet ontgaan. En dus heeft DICE een deal gesloten met het bedrijf achter de mod. Trauma Studios gaat samen met DICE een nieuwe game maken voor het niet onaardige bedrag van $ 550.000. Volgend jaar moet deze nieuwe game uitkomen.

FAR CRY VEROVERT DE WERELD



Far Cry is een hit, zoveel is duidelijk. De bijna tienen (cijfers) zijn niet van de lucht en de game wordt door iedereen met veel plezier gespeeld. Terecht, want Far Cry is een van de beste shooters van de afgelopen jaren.
Wil je echt alles uit de game halen dan moet je opzeker even naar Far Cry Headquarters surfen. Op deze Duits/Engelse website vind je alle Far Cry goodies die je maar wilt, waaronder de nodige Far Cry singleplayer mods waarmee je de game heel moeilijk kan maken, meer realistisch speelt of puur voor de fun.
De mini-mod Stunt Island is werkelijk hilarisch. Check dit screenshot en je begrijpt wat de bedoeling is met die jeep en die hele lange schans. Wie het verst komt? Haal deze waanzinnige stuff hier binnen: http://farcry.gamesweb.com

BATTLEFIELD INTERSTATE 82

Wie herinnert zich de Interstate games nog? Interstate 67 was behoorlijk funky en cool (ondanks de clunky controles), Interstate 82 was zielloos en buggy.
Het is dan ook opvallend dat er juist een Interstate 82 Battlefield Mod in de maak is. Deze mod bevat een trits racewagens die, net als in het gelijknamige spel, allemaal van de nodige wapens voorzien zijn. Er komt overigens ook een Interstate 82 mod voor Battlefield: Vietnam.



CREATIVE HQ-1300

Je kunt lang en kort lullen over een hoofdtelefoon maar het gaat in dergelijke hardware gevallen maar om twee dingen: zit het apparaat lekker om je oren en klinkt de muziek goed?
In het geval van de Creative HQ-1300 hoofdtelefoon kunnen we beide vragen positief beantwoorden.
Het oorbedekkend ontwerp komt met schuimrubberen oorstukken en een zelfaanpassende hoofdband waardoor ie lekker aanvoelt voor oortjes en koppie.
De vergulde aansluitingen zorgen voor een helder signaal. Op het snoer (zeer lang, dus dat zit wel goed met die overbrugbare afstanden) zit een volumeknop om het geluid in te stellen. Af en toe hoorden we een kraakje tijdens het verstellen van hard naar zacht (en andersom) maar doorgaans is de sound gewoon prima.
'Maar what up, al dit? Wat moet ik met een hoofdtelefoon?' hoor ik je denken. Welnu, muziek luisteren en gamen op de PC met het volume op standje 20 is leuk, maar je ouders of je vriendin/vriend wil(len) misschien liever naar Idols kijken als jij aan het fraggen bent… ***(Bedankt Jan, voor de uitleg van de functie van een koptelefoon – Ed)***



PC • PRIJS: 39,99 EURO • DISTRIBITEUR: CREATIVE LABS • TEL: 011-3230081 • HTTP://EUROPE.CREATIVE.COM

MADCATZ RETRO CON

Ik kan me nog goed herinneren hoe ik, Jeroen, vroeger (met mijn toen al grote handen) m'n NES joypad omklemde. Gelukkig hoefde ik maar twee knoppen en een vierpuntdruktoets te bedienen; later op de SNES met zijn vier knoppen en ook nog eens twee schouderknoppen, werd dat al een stuk lastiger, zeker gezien de vormgeving van het plastieken speeltje.
Naarmate games meer gingen vragen van de speler wat betreft mogelijkheden binnen het spel, breidde het aantal knoppen op de joypad zich uit. Gelukkig paste de vormgeving zich ook aan, zodat de speeltjes beter in de hand lagen en een en ander niet ten koste ging van het bedieningsgemak.
Nu komt Madcatz met een retro-uitvoering van de hedendaagse joypad. Iets wat voor de freaks uitermate leuk is, maar de hedendaagse games vrijwel onspeelbaar maakt. Gelukkig hebben freaks natuurlijk nog een partij oude games liggen die natuurlijk wel goed speelbaar zijn met deze ouderwetse nieuwe joypad. Denk aan racegames waarbij je voornamelijk gas hoeft te geven en te remmen



maar ook vechtspelletjes als Street Fighter Alpha 3 of Mortal Kombat 2.
Het is dus meer een hebbeding voor de freak dan dat het daadwerkelijk een goede joypad is die voldoet aan de maatstaven van hedendaagse spellen.

PLAYSTATION 2 • PRIJS: 29,95 EURO • DISTRIBUTEUR: CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MADCATZ.COM

JOYTECH AV CONTROL CENTER

Ook zo'n last van al die snoeren van videorecorder, Xbox, GameCube en PlayStation 2? Wij ook. Maar gelukkig heeft Joytech een handig apparaat dat al die problemen meteen oplost.
Het AV Control Center geeft je namelijk de mogelijkheid om vier apparaten aan te sluiten op je TV, en dat door maar één AV ingang op je TV te gebruiken!
Het werkt simpel. Je sluit vier apparaten aan op de controlcenter die je vervolgens aansluit op je televisie. Vervolgens stel je het kanaal in waar je normaal gesproken je games op speelt en game maar. Met of de bijgeleverde afstandsbediening óf een druk op de select-knop, schakel je gemakkelijk over naar een ander apparaat. Simpel toch?
Het apparaat is niet goedkoop maar je bent in ieder geval verlost van al die snoeren die op, staat of onder je TV-meubel liggen.



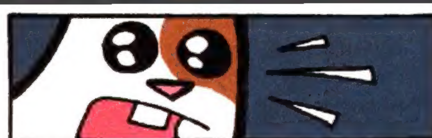
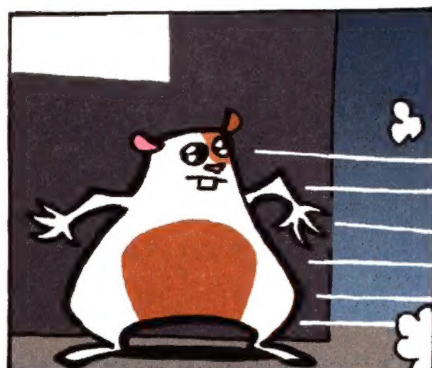
PRIJS: 69,95 EURO • DISTRIBUTEUR: TAKE 2 BENELUX • TEL: 076-5481350 • WWW.JOYTECH.CO.UK

SONY DRU-510AK DUAL DRIVE

Steeds meer PC games neigen naar DVD-formaat. Voor twee toppers, UT 2004 en Far Cry, zijn er al speciale DVD-uitvoeringen en dan is het wel zaak dat je een beetje puike DVD-drive in je PC hebt zitten.
De Sony DRU-510AK is een dual drive; een speel- en een bakstation. Hij ondersteunt de belangrijkste gangbare DVD-formaten, en DVD-video's, video-CD's, audio-CD's en gegevens back-ups maak je met een paar klikjes en de bijgeleverde software.
Twee drives ineen dus en ook nog eens redelijk geprijsd.



PC • PRIJS: 239 EURO • DISTRIBUTEUR: SONY NEDERLAND • TEL: 035-6250720 • WWW.SONY-CP.COM/EN/DVD/INDEX.HTML

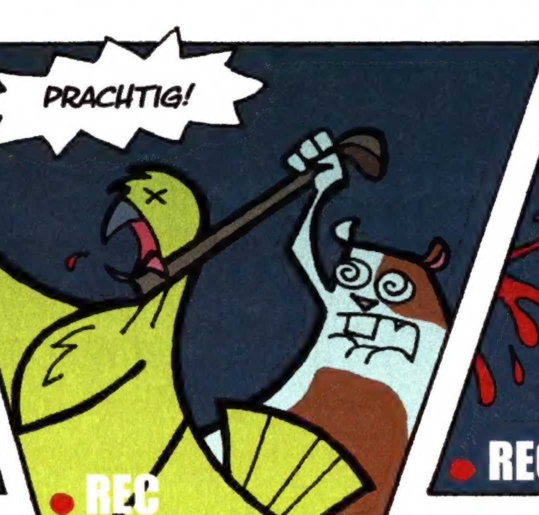


















JORDI PETERS

JAMES BOND EVERYTHING OR NOTHING



Typisch zo'n spelletje dat je even huurt of leent van je vriend.

GBA **65** SCORE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Onduidelijke niet interessante racetitel die niet in de schaduw kan staan van z'n grote broers.

GBA **30** SCORE

MTX: MOTOTRAX



Goed verzorgde crossmotorgame voorzien van uitgebreide Career mode.

PS2 / XBOX **75** SCORE

WORLD WAR ZERO



De game is net zo suf als de naam al doet vermoeden.

PS2 **40** SCORE

WHIPLASH



Een konijn geketend aan een wezel, een combinatie die een leuke game oplevert.

PS2 / XBOX **68** SCORE

MEGA MAN X7



Bijzonder tegenvallend Mega Man avontuur dat de serie geen eer aan doet.

PS2 **60** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

LIMITED EDITION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

PU + PLAYABLE DEMO TRANSFORMERS (PS2)

Volgende maand exclusief in gelimiteerde oplage met PU in de Bruna en Ako winkels!
Speel met Optimus Prime of Hot Shot (twee versies verkrijgbaar) het enorme Amazon level en verzamel de negen Mini Cons. Check deze uitgave voor € 4,30.



IN NAVOLGING VAN VICE CITY, TRUE CRIME EN THE GETAWAY IS DRIV3R TERUG OM OOK EEN DUIT IN HET ZAKJE SCHIET-REN-SCHEUR-GAMES TE DOEN.
STEVEN GING OP DE KOFFIE BIJ RATCHET, CLANK, JAK EN DAXTER EN SPEELDE OOK NOG EVEN THE GETAWAY 2.
JAN IS HELEMAAL IN DE WOLKEN MET DE AANKOMENDE STAR WARS GAME, BATTLEFRONT. HIJ SCHREEUWT NU AL DAT WE EEN GOLD AWARD MOETEN RESERVEREN. EERST ZIEN DAN GELOVEN.
JURJEN STAPTE OP DE TREIN RICHTING PARIJS OM EEN PIRATENGAME MET DE NAAM GALLEON TE SPELEN. JA DATZELFDE SPELLETJE DAT AL EEN JAARTJE OF VIER IN ONTWIKKELING IS.
DE BRANDWEERSLANGEN ZIJN INMIDDELS UITGEROLD, DE HELMPJES ZIJN OPGEZET EN ER IS EEN HEUSE GLIJPAAL MIDDEN IN DE REDACTIE-RUIMTE GEPLAATST. WE ZIJN HELEMAAL KLAAR VOOR... FIREFIGHTER!
ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD

POWER UNLIMITED 06 LIGT 17 MEI IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 58

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 1943, 2130 JT Hoofddorp
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren. Prijswijzigingen voorbehouden.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk